15F le journal des consoles Sega

Septembre N° 15 -SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

15F avec ses cartes collectors

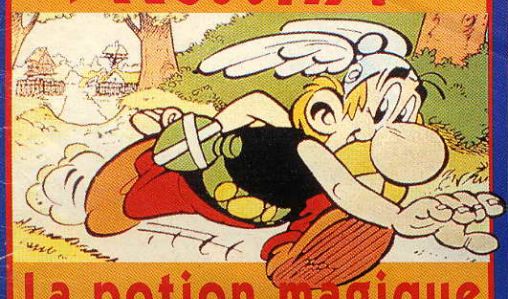
BANZAI

Le magazine des consoles Nintendo avec ses cartes collectors

SCOOP !!

? La Reality de Nintendo et la Jaguar d'Atari !

Astérix



La potion magique d'Infogrames !

Le combat continue sur Super Nintendo

SUPER NBA BASKETBALL

La Dream Team sur Super Nintendo.

MORTAL KOMBAT

Mieux que SF 2 ?

✓SNIN
✓NES
✓GB

La trilogie d'Ocean

SONY IMAGESOFT

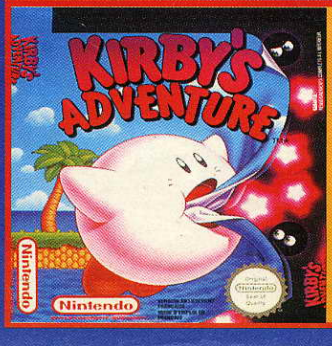
Sony s'attaque aux jeux vidéo :
LAST ACTION HERO et CLIFFHANGER à venir !

N°15
SEPTEMBRE 93

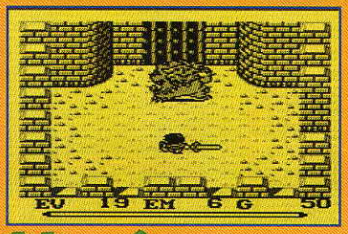
M 4485 - 15 - 15,00 F

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $

Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 22,50 FF



Kirby sur Nes c'est gonflé !

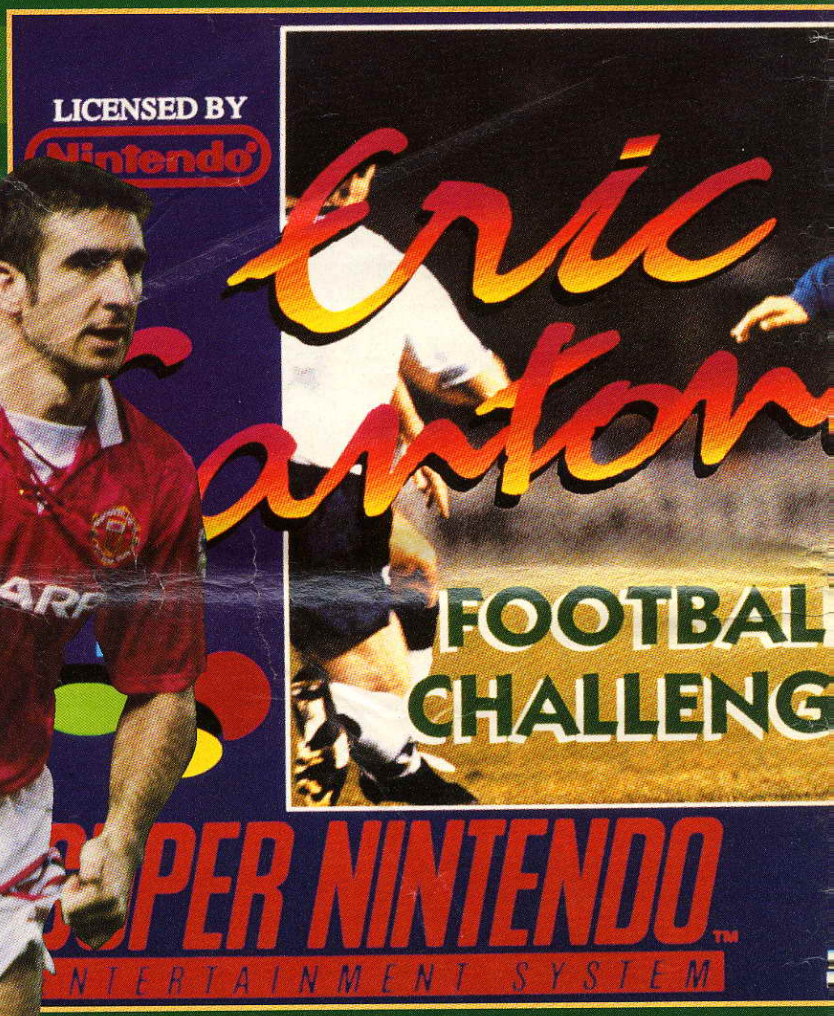


Mystic Quest sur Game Boy

Un jeu mythique !

BEAT The BEST
LUDI SPORT

LE BUTEUR



ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

GAME BOY™

SOS LUDI
16 (1) 48 70 23 85

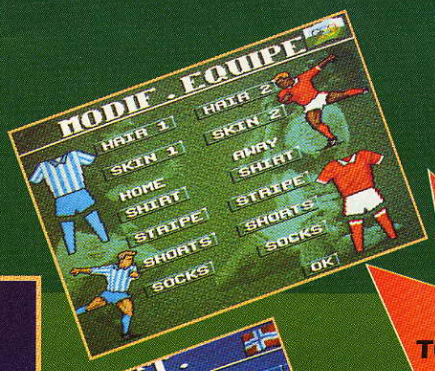
LUDI GAMES

36.15 LUDI GAMES

Nintendo®

NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

C'EST TOI !



COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA (VOIR À L' INTERIEUR DE LA BOITE)

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la strategie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

elite

Original Nintendo Seal of Quality

SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRES PERFORMANT. POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !

NOM : CANTONA
PRENOM : Eric
DATE DE NAISSANCE : 24/05/66
TAILLE : 1,87 m
PROFESSION : Footballeur
CLUBS : Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier, OM, Nimes, Leeds, Manchester United.
PALMARES :
28 sélections nationales, 10 buts depuis le début de la saison.
QUALITES PARTICULIERES:
- Très bon remiseur
- Très bon touché de balle -.
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décalage pour un partenaire

NUMERO 15 - SEPTEMBRE 1993

SOMMAIRE

La rentrée tout le monde y a droit, les éditeurs aussi... Et ils ont décidé de ne pas chômer : des dizaines voire des centaines de produits prévus sur la gamme Nintendo. C'est le résultat de leurs devoirs de vacances. Donc on prend le pli et on rajoute des pages pour en parler... Et tout ça pour le même prix. Bénéfice net pour vous : des économies pour sauter sur tous les tops du mois. En plus, pas de jaloux : toutes les machines de la gamme sont fières d'acceuillir au moins un hit. Cybernator et Dragon Ball Z sur SNIN (en fans de dessins animés aux yeux bridés, on adore) la Nes a son Kirby et Mystic Quest envahie la GB, en voilà une rentrée qu'elle cartonne !

Et puis la rentrée, c'est la période des plus : plus de photos, plus de couleurs, plus de news... Plus de tout ! Alors si ça vous prend de nous en glisser deux mots dans le courrier, on ne demande pas mieux...
Et pour adoucir votre douloureux retour sur les bancs d'écoles, un superbe poster d'Astérix pour se sentir bien dans sa chambrette : et la suite des "techniques ultimes" de Street Fighter (vivement novembre pour enfin avoir droit au turbo !).
Tout ça n'est rien quand on pense aux fantastiques tatouages de Dragon Ball Z du prochain numéro, et à tout le reste...

- 4 NEWS
- 10 DOSSIER JURASSIC PARK
- 14 LES TESTS DU MOIS

Cantona (Super Nintendo), Pocky & Rocky (Super Nintendo), F1 Pole Position (Super Nintendo), Super NBA Basket Ball (Super Nintendo), Mortal Kombat (Super Nintendo), Dragon Ball Z 2 (Super Nintendo), Asterix (Super Nintendo), Cybernator (Super Nintendo), Kirby's adventure (Super Nintendo), Mytic Quest (Game Boy), Bionic Commando (Game Boy)

- 36 BIDOUILLES
- 38 LES PETITES ANNONCES

Les prix des cartouches : c'est simple ! Deux petits bonhommes qui tirent à la corde et deux prix en dessous. Ça veux dire quoi ? Que le prix est entre les deux et approximativement plus près du prix de gauche que de celui de droite. Un exemple et on n'en parle plus : 450-550 pour les bornes et le prix est d'environ 480 F. Voilà, c'est fait...

DENIS LA MALICE

(Ocean/SNES)

Denis la malice est le sale garnement qui gâche la vie du pauvre Mr. Wilsons. Voici donc encore et pour changer, une nouvelle adaptation de film (une manie qui rime décidément

Denis la Maliceadapté du film...

avec planche à billets !). Ce jeu de plate-forme vous mettra dans la peau du pré-pubère nommé Denis. Il peut marcher (heureusement pour lui !), courir, sauter, s'accroupir et, utiliser divers objets comme les pistolets à eau ou les lance-pierres. Vous rencontrerez pas mal d'ennemis tels que,

GP-1, une course de motos qui décoiffe ! La vitesse sans les chutes !

Que vas bien encore pouvoir inventer ce garnement de Denis !

chats, souris, gramophones qui vous enverront à la figure leurs vieux tubes ou leurs tasses ébréchées et j'en passe... L'animation du personnage est pas mal tout comme l'ambiance sonore. Pour les fanas de Denis (non de Jordy !).

GP -1

(Atlus/SNES)

Dans ce jeu de moto, vous allez avoir l'occasion d'enfourcher l'une des superbes machines mises à votre disposition. Vous pouvez prendre part à des courses sur les circuits officiels : Suzuka (Japon), Interlagos (Brésil), Magny-Cours (France), Phillip Island (Australie)... Soit 13 circuits au total. Vous avez le choix entre 6 motos, 6 mécaniciens et entre le contrôle manuel ou automatique de la vitesse. A chaque course gagnée, de l'argent vous est crédité. Comme ça, vous pourrez l'investir dans de nouveaux équipements. Plusieurs musiques vous accompagnent dans votre quête de la postérité. Les graphismes en mode 7 sont sympas, l'animation est assez fluide, mais le son est très moyen. C'est en fait plus un jeu d'action qu'une véritable simulation de course. Plus de détails le mois prochain.

Le mois prochain dans Banzzai : les supers Tatoos de Dragon Ball Z2 Et pour ceux qui ne pourront pas attendre, celui de Bubsy dans Supersonic N°14

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteurs* : Animal, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi, Hong Hai Vuong – ***RÉDACTEURS GRAPHISTES*** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – ***Infographie vidéo*** : Godefroy Luong – ***Scanner / Flashage*** : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg – ***Dessinateur*** : Rémy Gross – ***SECRÉTAIRE DE RÉDACTION*** : Thierry Pierre – ***PUBLICITÉ*** : ***Directeur*** de Publicité : Antoine Harmel – ***Directeur Commercial & Marketing*** : Lionel Pillet – ***Assistante Direction Commerciale*** : Stéphanie Rumpler – ***Assistante de Publicité*** : Katia Rouxel – ***FABRICATION*** : ***Chef de Fabrication*** : Jacques Gouffé – ***Secrétaire de Fabrication*** : Isabelle Dubuc – ***DIFFUSION, VENTES*** : ***Responsable*** : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – ***Correspondance Abonnement*** : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – ***Tarif abonnement France*** : 6 numéros / 115 francs – ***PROMOTION*** : ***Responsable*** : Véronique Gardy – ***TELEMATIQUE*** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – ***COMPTABILITE*** : ***Chef Comptable*** : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – ***ADMINISTRATION*** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan – ***DIRECTION EDITORIALE*** : ***Directeur de la publication et des rédactions*** : Godefroy Giudicelli – ***Directeur Délégué*** : Patrick André – ***Directeur Adjoint des Rédactions*** : Stéphane Lavoisard – ***IMPRESSION*** : ***Imprimerie de Massy – Jean Didier*** – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 3ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. – L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. – La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n' engageant que leurs auteurs. ***Crédit photo et Copyright*** : Nintendo,Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd – Couvertur : Dragon Ball Z © 1993 Bandai. – visuel extrait du jeu Mortal Kombat © Acclaim – visuel extrait du jeu Kirby's Adventure © Nintendo – visuel extrait du jeu Super NBA Basket Ball © Tecmo – visuel extrait du jeu Jurassic Park TM © 1993 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.– visuel extrait du jeu Asterix © Infogrames © Les Editions Albert René 1993

Ce numéro comporte 40 pages + un encart jeté de 4 pages.

NEWS

BATMAN RETURNS

Konami/SNES)

L'homme chauve-souris est de retour dans cette adaptation du célèbre film de Tim Burton. Cette fois-ci, il doit contrecarrer les plans du célèbre Pingouin qui envisage sérieusement de devenir maire de Gotham City avec l'aide de son cirque du triangle rouge. Ce stratagème cache en réalité de dangereux vilains pas beaux : clowns, motards à tête de mort, lanceurs de couteaux, pyromanes corses... heureusement Batman est là pour les éliminer. Il dispose sur sa ceinture dorée d'armes telles que le "bat rang" et le "pistolet rope", et ça fait très mal. Sur son chemin, il devra délivrer les enfants kidnappés par l'ignoble pingouin, éclater ses ennemis contre les murs, se protéger avec sa cape et, évidemment, affronter les classiques boss de fin de niveau : Catwoman, Grinder, Pingouin, etc.

(N.B : parmi tous les stages, il y a une scène sympatoch avec la Bat Mob ile !). Heureusement, il pourra ramasser pendant sa ballade pleine de dangers des points d'énergie sous forme de cœur. Côté réalisation, quasi rien à dire si ce n'est que les sprites sont vraiment gigantesques et les décors d'excellente qualité (scrollings différentiels !). Quant à l'ambiance sonore, elle est comme celle du film, c'est à dire superbe ! Seule l'animation m'a laissé sur ma faim. Batman réussira-t-il à déjouer les plans de l'infâme Pingouin ? A vous de voir... sur la Super Nintendo !

Ça ne doit pas être drôle de se faire attraper par le col. Surtout lorsque c'est par le bras musclé de Batman !

Batman fait d'une pierre deux coups avec un superbe coup de pied sauté... Efficace non ?

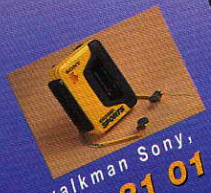
Pris entre deux feux, Batman ne sait plus où donner de la tête !

Voici l'arme la plus secrète et la plus surprenante de notre héros masqué ! Malheureusement pour lui ce coup de cape lui retire de l'énergie. A utiliser donc avec modération !

GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i,
des montres et des Tee-shirts Supergames
avec
SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
sur le
36 68 20 90

gagnez !
Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02

Un vélo tout terrain,
36 68 21 01


Un walkman Sony,
36 68 21 01

36 68 21 01
Des CD Michael Jackson

36 68 21 02
DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU
ALIEN 3
GAGNEZ
DES CONSOLES DE JEUX SEGA MEGADRIVE
DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3
FOX VIDEO
36 68 80 33
DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémédia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.

CODE MEDIA
141

NEWS

Express

ARCUS ODYSSEY (Loriciel/SNIN)

"Il était une fois une sorcière nommée Castomira. Elle vivait dans la contrée d'Arcus et souhaitait la destruction du monde entier..." (Wouah la mégalo !)

C'est la que vous intervenez pour anéantir son diabolique projet et, assurer comme d'habitude, la victoire du bien sur le mal ! Vu par dessus en 3D isométrique (si vous comprenez pas le terme, regardez les photos, ça aide), vous avez le choix entre 4 personnages avec

chacun leurs caractéristiques et armes propres (Diane l'archer avec bien évidemment son joli arc, Jedda qui n'a pas son pareil à l'épée, Erin le guerrier et, Bead le frêle magicien). Il faut souligner 2 bonnes choses : on peut jouer à 2 simultanément et on peut même sauver ses parties ! Tout au long des 8 quêtes que vous propose cette aventure de 12 megas, vous traverserez de nombreux niveaux truffés de trappes et d'énigmes toutes aussi palpitantes les unes que les autres ! Bientôt sur SNIN, courant novembre si tout va bien.

SUPER PUTTY

(System 3/SNES)

Sorti en premier sur micros sous le nom de Silly Putty, voici une cartouche qui apportera humour et chaleur dans votre chère maisonnée. Et pour cause... la boule de gomme que vous incarnez est vraiment très spéciale. Elle peut absorber, gonfler (pour mieux éclater !), écraser (les monstres de préférence !), et s'allonger pour passer

Super Putty va vous en faire voire de toutes les couleurs. L'action est bien présente pour un jeu plein de charme !

Super Putty, un nouveau héros qui peut se déformer dans tous les sens...

de plates-formes en plates-formes. Votre but est de sauver les "bots" et de les ramener à leur soucoupe volante. Mais comme toujours, il y a des ennemis qui ne sont pas du tout d'accord : tomates, œufs, martiens, ressorts, araignées... et des boss pas cotons qui vous en feront baver ! Avec une animation totalement délirante, ce jeu qui sortira bientôt sur la Super Nintendo, vous éclatera sans aucun doute !

MECHWARRIOR

(Activision/SNES)

L'aventure que vous allez vivre se déroule dans un futur plus ou moins proche. De vils inconnus ont décimé votre famille et pour vous venger, vous décidez de construire un gros robot bien costaud, le Mechwarrior ! Vous évoluez dans un décor en mode 7 à la recherche des terroristes, assassins à l'occasion. A coté du côté "shoot'em up", il y a aussi un coté gestion, assez simplifié ne vous en faites pas ! Dans un bar malfamé, vous ferez d'intéressantes rencontres, vous en tirerez des infos à ne surtout pas négliger. Dans votre Q.G., vous pourrez négocier vos contrats et obtenir de plus amples renseignements sur les missions. Avec les sommes récoltées en cas de succès, vous pourrez mieux équiper et/ou vous acheter de nouvelles machines de mort. Et tout cela pour assouvir votre vengeance qui, je vous le rappelle, se mange très froide !

L'intérieur de votre vaisseau. La haute technologie est au rendez vous pour vous aider à mener à bien votre mission. Une adaptation réussie du dessin animé Robotech...

AMERICAN CHALLENGE LAMBORGHINI

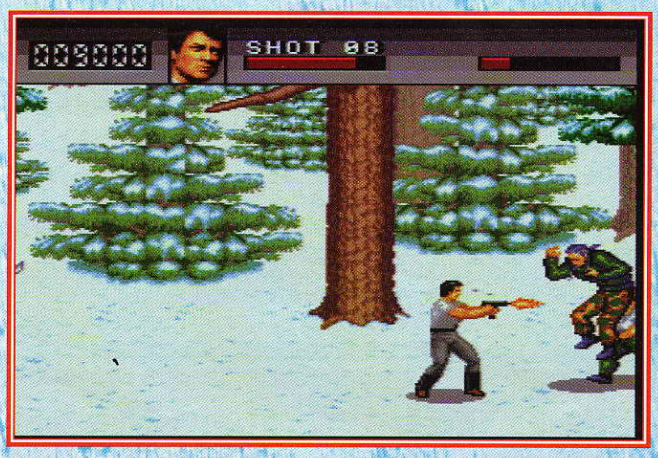
Connu des possesseurs de micro sous le nom de Crazy Cars 3, Lamborghini American Challenge propose des options de jeu assez sympa. Dans la première, vous courrez seul sur plusieurs circuits des USA, pour gagner diverses courses, tout en pariant de l'argent afin d'augmenter votre capital, ceci pour pouvoir customiser votre bolide pour ainsi gagner d'autres courses... Il y a aussi un mode deux joueurs, excellemment bien réalisé avec un écran pour chacun des joueurs (ça s'appelle un "Split Screen"). Une autre option vous permet d'utiliser votre superscope qui traîne au fond du placard pour canarder ceux qui osent vous dépasser, pendant que votre copain pilote votre caisse. "LAC" est un jeu qui s'annonce sous les plus beaux auspices (peut-être hospices), et que l'on attend avec impatience.

Lamborghini American Challenge

NEWS

SONY

La rentrée 93 apporte son lot de nouveaux intervenants sur le marché des jeux vidéo notamment Sony, le géant de l'électronique grand public, qui se lance avec frénésie (tous les jeux sont prévus en novembre) sur Super Nintendo. Près de six titres sont annoncés : Last Action Hero, Cliffhanger, Skyblazer, Flashback, Chuck Rock et Equinox. On vous en reparle dès le prochain numéro.



Cliffhanger, d'après le dernier film de Stallone. L'action se déroule comme dans le film en montagne et vous aurez fort à faire pour vous en sortir !

Après avoir investi dans la musique en produisant des artistes comme Michael Jackson après le rachat de CBS, après le cinéma en rachetant la Columbia Pictures, Sony se lance maintenant dans le jeu vidéo et tape très fort : rachat de Psygnosis et sortie de jeux chocs. Un début prometteur qui laisse envisager de grandes réalisations !

SONY IMAGESOFT

PROJECT REALITY

Project Reality : la console Nintendo 64 bits !

Fini les rumeurs ! C'est officiel, il n'y aura pas de lecteur CD-Rom pour la Super Nintendo. Pas la peine d'épiloguer dessus, pas de château en Espagne, on se calme, on arrête les fantasmes : PAS DE LECTEUR CD-ROM Nintendo pour la Super Nintendo ! C'est clair ?

En revanche, rejouissez-vous, les projets de la société nippone pour les années à venir sont encore plus fous que tout ce que vous avez pu imaginer ! En effet, Nintendo vient de passer un accord avec la société Silicon Graphics & MIPs Technologies pour développer une nouvelle plateforme ludique 64 bits. Pour mémoire, la Super Nintendo fait partie de la génération des 16 bits. Pour schématiser, cette machine 64 bits sera environ 16 fois plus puissante que la Super Nintendo.

Les caractéristiques de la bête sont d'ailleurs impressionantes : microprocesseur 64 bits, équivalant à un microprocesseur 100 MHz (c'est à dire plus rapide que n'importe quel PC du marché, même un 486. Les connaisseurs apprécieront), carte graphique 24 bits (c'est à dire 16 millions de couleurs à l'écran), gestion de la 3D en temps réel, 100 000 polygones générés par seconde, 100 Mips (100 millions d'instructions par seconde), textures et "antialiasing" en temps réel (techniques utilisées dans Terminator 2) et résolution graphique compatibles avec la future télévision haute définition. Pour résumer, cette console dépassera tout ce qui se fait actuellement dans le domaine ludique même dans les meilleures salles d'arcade. Autre application, toujours ludique, la réalité virtuelle. En effet, cette console sera si puissante que les développeurs font enfin pouvoir envisager des applications virtuelles de qualité (3D formes pleines ou carrément images de synthèse). On peut s'attendre à voir fleurir toutes sortes de périphériques dédiés à la machine (gants, lunettes à cristaux liquides...) La date de sortie est prévue pour l'année 94 en arcade et pour l'année 95 dans les foyers pour un prix d'environ 250 $, c'est à dire 1500 francs.

GAME PHON

PIX

JOUE ET GAGNE
LA SUPER CONSOLE SEGA CD MEGADRIVE II
LES K 7 "SUPER GOAL, WORLD LEAGUE BASKET BALL",....
ET DES EQUIPEMENTS DE BASKET
(PANIERS, BALLONS, CHAUSSURES, T-SHIRTS,....)

JEU PRIMÉ
PIXFOOT
Dribble, contre et shoote au But
36 68 10 16

JEU PRIMÉ
FUTURPIX
Dans le 3ème Millénaire, accompagne PIX dans ses combats
36 68 74 8

TRAININGPIX
Donne-toi toutes les chances de gagner. Entraîne toi sur TRAININGPIX
36 70 10 61

PREHISTOPIX
Attention, dinosaures en liberté
36 70 65 0

PIX P.A.
Dialogue avec les Players comme toi et échange tes cassettes et tes impressions de jeux.
36 70 97 32

PIXSCOOP
Les dernières Infos, les nouvelles du monde des Players, les K7 au "TOP".
36 70 53 0

MAGICPIX
Ta ligne de défense est béton. Passe à l'attaque... PANIER !
JEU PRIMÉ
36 70 10 62

PIXTOR
Pour une fois soit démoniaque avec PIX
36 70 10 6

2,19 F/Mn (pour les 36 68)
8,76 F/Appel, 2,19 F/Mn (pour les 36 70)

1 2 3
4 5 6
7 8 9
* 0 #

MAGICPIX
1.2.3.> Ligne d'Attaque
4.5.6.> Ligne Centrale (Meneur)
7.8.9.> Ligne de Défense
* > Shoot - Interception
# > Validation

PIX FOOT
1.2.3.> Ligne d'Attaque
4.5.6.> Milieu de Terrain
7.8.9.> Ligne de Défense
* 0 # > Goal : Blocage à gauche, au centre, à droite

PREHISTOPIX
2. - > Saute
6. - > Tire au fusil sonique

FUTURPIX
2. - > Saute, donne ou pare un coup à la tête
4. - > Stoppe
5. - > Donne ou pare un coup au ventre
6. - > Avance
8. - > Baisse-toi, donne ou pare un coup aux jambes

PIXTOR
2. - > Saute, esquive ou tire à la tête
4. - > Stop
5. - > Esquive ou tire au ventre
6. - > Avance
8. - > Baisse-toi, esquive ou tire aux jambes

NEWS

Les petits personnages du jeu entièrement réalisés en patte à modeler à l'origine...

CLAY FIGHTER

Dans la rubrique "des clones de Street, en veux-tu, en voilà", Clay Fighters que l'on doit à Interplay apporte une touche d'originalité sans pour autant renouveler le genre. Comme dans Street Fighter, on a droit à un mode championnat (à un joueur) et à un mode versus où deux joueurs s'affrontent en duel. Et le plus me direz-vous. Très bonne question, et je vous remercie de l'avoir posée. Si vous voulez tout savoir, Clay Fighters s'avère très jouable et, qui plus est, très drôle. Il n'y a qu'à écouter la musique digitalisée de l'intro pour s'en convaincre. Et encore, je ne vous ai pas parlé des combattants loufoques et criants de vérité. Après une perquisition dans les locaux d'Interplay, nous pouvons vous révéler en exclusivité mondiale que les personnages de Clay Fighters ont, dans un premier temps, été réalisés en pâte à modeler. Les programmeurs ont ensuite filmé et numérisé tous les mouvements des figurines (un peu comme Acclaim pour Mortal Kombat) ce qui confère un grand réalisme à la cartouche. Rendez-vous pour le test qu'on espère très proche.

Zangief aurait-il inspiré les auteurs de Clay Fighter ? En tout cas, ici, plus on rigole...

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

du 24 au 28 novembre 93

Parc des Expositions - Porte de Versailles - Paris

Tapez 3615 SUPERGAMES
ou composez le 36 68 20 90

pour obtenir toutes les infos sur Supergames 93
mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs.

AVEC NRJ

VSD

Participez à nos quizz et gagnez de nombreux lots.

Devenez un visiteur privilégié de Supergames 93 en profitant de tarifs exceptionnels. Commandez dès aujourd'hui votre :

"Formule Journée" à 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon
"Formule Non-Stop" pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours.Cette carte vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Oui, je commande ____ "Formule(s) Journée" et/ou ma "Formule Non-Stop",
je joins mon règlement de ____ frs par chèque bancaire à l'ordre de **Showay**.

Nom : . Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité.

Bulletin à découper et à renvoyer à SHOWAY, 70 rue Compans 75019 PARIS

ATARI SORT SES GRIFFES

La nouvelle machine d'Atari risque fort de révolutionner les jeux vidéos et ce dès le 1er novembre aux Etats-Unis (la sortie en France est prévue pour le mois de mars 94). La machine comporte 5 microprocesseurs spécialisés et est architecturée autour d'un bus 64 bits. Atari semble avoir mis le paquet puisque cette console est fabriquée en association avec le géant IBM et avec la participation de Time Warner, l'une des plus grandes "majors" de cinéma. Plusieurs éditeurs sont annoncés dont Acclaim. Pour plus de renseignements sur cette nouvelle bombe d'Atari, reportez-vous à la méga-présentation du Jaguar dans Génération 4 N°59.

DUCK TALES 2

Mettant en scène l'oncle Picsou et sa petite famille, Duck Tales 2, suite de son prédecesseur est un jeu de plateformes (encore !) de chez Capcom matiné à la sauce Disney. Comme dans l'épisode précédent, il faudra choisir parmi cinq niveaux et éventuellement trouver un ordre idéal pour finir le jeu. Les aventures de Picsou prendront place en Egypte, dans un chateau hanté, sur une épave...
Bien sûr la réalisaton est très bonne et le jeu est remplis de plein de petites idées sympas comme par exemple la possibilité d'utiliser la canne de picsou pour diverses choses. Un jeu de plateformes que l'on attend impatiemment.

Oncle Picsou enfin vedette d'un jeu !

NEWS

SIM CITY

Sorti déjà sur de multiples supports, notamment sur micro, Sim City débarque en cette fin d'année sur Super Nintendo. Il s'agit d'un véritable jeu de stratégie. Vous jouez le rôle de maire et de gestionnaire d'une jeune citée. Vous pouvez à loisir emprunter de l'argent (qu'il vous faudra rembourser tôt ou tard !) pour le réinvestir en divers constructions, écoles, usines, immeubles... l'important étant d'élaborer le plus rationnellement possible ses constructions, en installant par exemple les bibliothèques près des usines, histoire de monter l'intellect de tous, en même temps que leur créativité ! Mais attention Bowser, le terrible tyrannosaure (décidément, c'est la mode des dinosaures en ce moment !) traîne dans les parages prêt à ruiner vos efforts en écrasant vos bâtisses fraîchement construites ! Vous ne pouvez malheureusement pas gros chose contre lui, si ce n'est réparer les dégâts. L'arrivée de Sim City, entièrement en français il faut le souligner, sur Super Nintendo est une sacrément bonne nouvelle pour les amateurs de stratégie un peu mégalo !

Très pratique, les icônes servant au jeu réunis dans un coin de l'écran.

Le joueur à le choix de fixer lui-même les taxes annuelles.

La municipalité à vu trop grand en construisant de nombreux centres commerciaux déserts. De même pour les quartiers résidentielles inoccupés. La solution : baisser les taxes pour attirer la population.

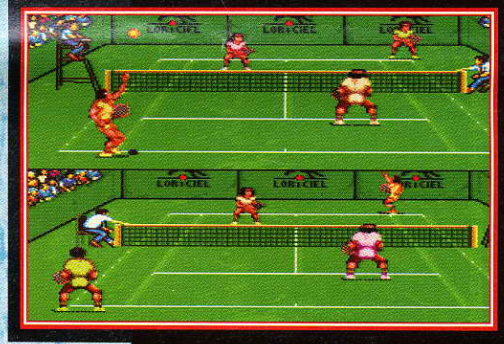
A tout moment, il est possible de visualiser le taux de criminalité par régions.

Option sympa, la vue d'une portion de la ville en 3D isométrique.

Express

International Tennis Tour (Loriciel / Super Nintendo)

Excellent sur Megadrive (sous le nom de "Davis Cup"), "International Tennis Tour" arrive sur SNIN. Vous avez toujours la possibilité de jouer de 1 à 2 joueurs, en simple, en double, dans la même paire ou non, de vous entraîner aux services et aux retours et de choisir les différents tournois disponibles... enfin toutes les options classiques des jeux de tennis quoi ! Un jeu qui devrait faire rudement plaisir en cette déjà fin d'année !



EPAULE TATOO

A NE PAS RÂTER DANS LE NUMÉRO 16 DE BANZZAI (SORTIE LE 15 OCTOBRE), LES TATOUAGES DES PERSONNAGES DE "DRAGON BALL Z". ET POUR CEUX QUI NE PEUVENT PAS ATTENDRE, RENDEZ-VOUS DANS LE NUMÉRO D'OCTOBRE DE SUPERSONIC (SORTIE LE 30 SEPTEMBRE) POUR LES TATOUAGES DE "BUBSY"

ACHAT ECHANGE

LE MAX POUR TON FRIC

PRIX Hyper Sympa !

JEUX MEGA Puissants !

VENDEURS Super Cool !

SPECIAL SEPTEMBRE
Echange de Jeux
50 F sur S.N, MD, GG, GB

Le second GRATUIT !

CLIC PHOTO VIDEO
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Metro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées

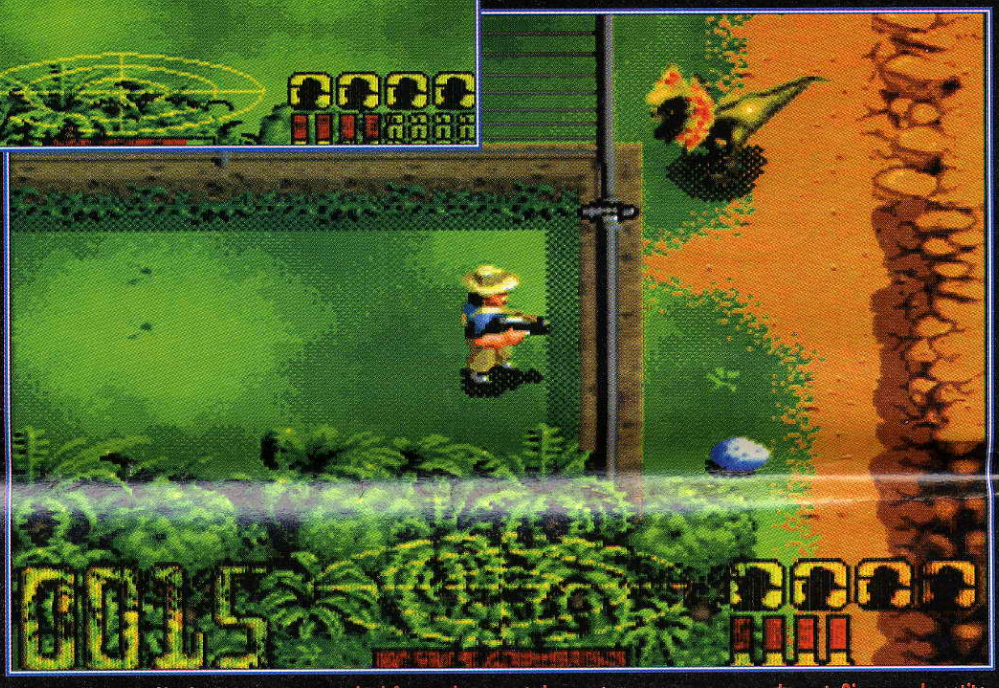
JURASSIC PARK

LA PROCHAINE T

Ce mois-ci, "le" mag des consoles Nintendo fait le point sur l'état d'avancement des futures adapt les temps (ne serait-ce qu'en terme de recettes). Pour ceux qui, occupés qu'ils étaient à faire b (honte à eux !), rappelons brièvement de quoi il s de chez Ocean qui ont oublié de naître idiots eure amis les dinosaures. Encore plus fort, cette fiction montagne du jeu (ceux qui ont acheté le dernier l'éditeur spécialiste de la licence de film se sont Spielberg énooormes recettes, d'où succès assu les maintenant incontournables versions micros e tabac aux US et qu'il arrive bientôt chez nous, l choses, Ocean confia le développement du jeu à trouve le siège d'Ocean) et l'autre à San José en C de leur travail.

En ce qui concerne la version Super Nintendo, on nous promet encore et toujours, non seulement une jouabilité exemplaire, mais aussi une réalisation technique qui devrait, si tout se passe bien, placer Jurassic Park au top. Pour ce faire, Ocean, contrairement aux versions Game Boy et Nes, a décidé d'inclure dans la cartouche des phases en trois dimensions (comme sur les versions micro) pour les explorations de bâtiments. Un monde en 3D où vous devrez affronter de dangereux dinosaures à la recherche de nourriture ou tout simplement d'amusement (eh oui, même les dinosaures s'ennuient). La cartouche de 16 mégas (je vous laisse imaginer ce qu'on peut stocker avec de telles capacités) vous proposera normalement des graphismes entièrement en 256 couleurs et d'après ce que j'ai pu entrapercevoir, la rumeur est fondée. En cours de redéveloppement (Ocean n'était pas satisfait de la première mouture, et plutôt que de mettre des rustines ici et là, la société a tout redémarré à zéro), on en sait encore peu sur l'avancement réel du jeu. Le projet est tellement secret que nous n'avons pu qu'obtenir que ces quelques malheureuses photos et encore, en nous mettant à genoux et en invoquant le droit des lecteurs de Banzzai à l'information la plus pure et parfaite. Alors, merci qui ? Ah, j'allais oublier de vous signaler que j'ai pu entendre les musiques du jeu et qu'elles sont tout simplement superbes. En outre, il faut que vous sachiez que la bande son s'adapte constamment à l'action. Imaginez un peu une douce mélopée qui laisse place à une musique inquiétante, annonciatrice d'un danger qui se rapproche ! Comme quoi, avec Jurassic Park, on n'en aura pas que plein les yeux mais aussi plein les tympans.

Une des scènes catastrophes du film : le repas du T-Rex... La plus grosse catastrophe est que le plat de résistance, ce sera vous... si vous n'êtes pas capable de l'éviter !



Dilophosaurus... Drôle de nom pour cette petite bête au demeurant charmante... en apparence seulement. Bien que de petite taille ce ne sera pas le moindre de vos problèmes. Elle crache du venin...

A NE PAS RÂTER, LES CARTES COLLECTORS ENCARTÉES DANS LE MAGAZINE

TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM & LA GAME GEAR ?

GÉNIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS
N°13 - SEPTEMBRE 1993 - MAGAZINE GRAND FORMAT

TESTS : Mortal Kombat, Rocket Knight, Chuck Rock 2, Bubsy, Shinobi 3, Formula 1, Davis Cup Tennis, General Chaos, Sega World Tournament Golf, Super Off Road, Double Dragon.

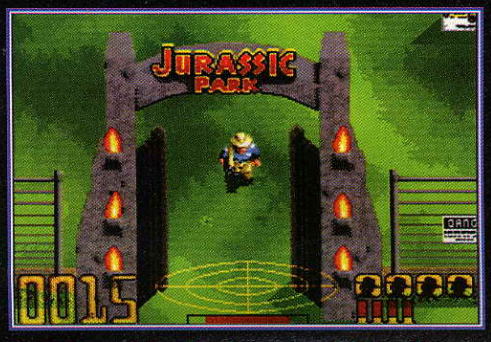
BIDOUILLES : Les tout derniers "tips & codes"

RILOGIE D'OCEAN

JURASSIC PARK

s de ce qui promet le plus grand film de tous
tte, ont négligé d'acheter leur Banzzaï d'été
Tout commença le jour où les top managers
nt d'un projet de film avec pour vedettes nos
it être réalisé par nul autre que Spielberg, la
zzaï comprendront). Les têtes pensantes de
dit en leur fort intérieur que : dinosaures
ur tous les inévitables produits dérivés dont
soles. Effectivement, alors que le film fait un
e Jurassic bat son plein. Pour bien faire les
équipes, l'une basée à Manchester (où se
nie. Mais, sans plus attendre, voyons le fruit

L'affrontement est maintenant inévitable. Il va vous falloir faire preuve d'intelligence et de dextérité si vous voulez éviter le pire, c'est à dire une visite guidée de l'estomac de ce charmant quadrupède carnassier !



L'entrée du parc devait être la porte vers le rêve... Elle est maintenant devenue celle de vos pires cauchemards...

La chasse est ouverte ! La confrontation entre l'homme et la bête se fait avec 65 millions d'années de décalage... Et vous ne le regretterez pas ! Vos ancêtres combattaient avec des pieux de bois, vous avez une mitraillette plus efficace !

Denis la MALICE tm

Retrouvez bientôt le heros du film sur vos consoles Nintendo

ocean R

© 1993 Warner Bros., DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc.

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: (1) 42279573

JURASSIC PARK

Avez vous remarqué comme les linéaires de votre hypermarché local avaient tendance à se remplir de figurines, poupées et autres gadgets à la gloire de nos prématurément disparus amis les dinosaures ? De la peluche tricératops rose bonbon au tyrannosaure cracheur de savon liquide, nul n'échappera à la folie préhistorique. La lame de fond Jurassic Park viendra bientôt déferler sur nos côtes et, avec elle, une flopée de produits dérivés dont un tas de versions micros et consoles du film qu'on doit à Océan, grand spécialiste des conversions de succès cinématographiques. Je sais, je me répète un peu (cf. Banzzaï 14), mais que voulez-vous, les vérités sont toujours bonnes à dire et à redire.

Bénéficiant d'une vue isométrique aérienne, JP NES n'a pas fondamentalement évolué depuis qu'on vous en a parlé en août (il faut dire qu'il était pratiquement terminé à l'époque). Les missions et les graphismes n'ont pas globalement changés (voir photos). En revanche, la jouabilité qui laissait encore à désirer a été très largement améliorée. Ainsi, les déplacements du personnage sont beaucoup plus fluides et celui-ci se révèle beaucoup plus maniable ce qui n'est pas un mal vu qu'il est presque constamment assailli par des hordes de tyrannosaures, de velociraptors...

Bref, pas de nouvelle, bonne nouvelle. On attend avec impatience la sortie officielle du jeu.

Après une petite ballade en extérieur, vous êtes tout ce qu'il y a d'heureux de découvrir enfin des constructions. Pour l'instant, pas question d'y entrer. Il vous faut d'abord passer par les toits et y récupérer des œufs... Mais ne croyez pas pour autant être sorti de l'auberge. Même si cela semble facile, les dinos ne lâcheront pas si facilement un plat aussi succulent que vous. Redoublez donc de prudence, et surtout faites bon usage de votre fidèle "lance-boulettes" tueur de bestioles !

L'intérieur des bâtiments n'est pas très accueillant non plus. Le parc est envahi par les monstres d'un autre temps !

Tout cela ferait certainement un très beau jardin... Si seulement les dinos étaient tenus en laisse ! Votre situation n'est pas bien brillante, mais ne désespérez pas, quand on veut on peut... s'en sortir ou servir d'amuse gueule ! Bonne chance.

Durée du concours : du 01/09/93 au 15/10/93

CONCOURS OCEAN & BANZZAI

Denis la MALICE

QUESTION N1 : Comment s'appelle la personne que Denis adore embêter ?

A : Mr Simpson
B : Mr Wilson
C : Mr Johnson

QUESTION N2 : Les deux amis de Denis sont :

A : Deux garçons
B : Deux filles
C : Un garçon et une fille

QUESTION N3 : Quel est le nom de l'acteur qui joue Denis la Malice ?

A : Mason Gamble
B: Jordy

1ER PRIX : un Week-End pour deux personnes à Euro-Disney.

DU 2ÈME AU 10ÈME PRIX : le jeu Super James Pond sur votre console.

DU 11ÈME AU 25ÈME PRIX : un Tee-shirt Denis la Malice.

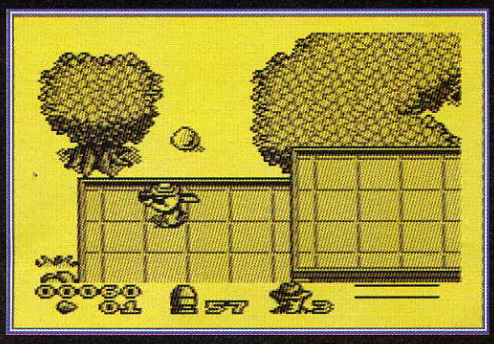
DU 26ÈME AU 50ÈME PRIX : un frisbee Denis la Malice.

ENVOYER VOS RÉPONSES POSTALES AVEC LES MEN
Nom Prénom Adress
Indiquez la machine possé
Nes Super Nintendo

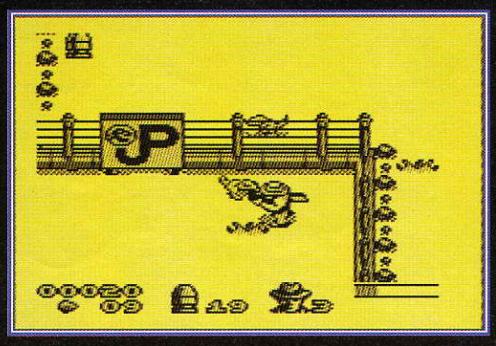
Les bulletins réponse son
Concours OCEAN-BANZZAI c
25 Bld BERTH
75017 PARI

L à aussi, pas grand chose à rajouter par rapport à ce qui avait été dit dans le dernier Banzzaï. Je me contenterai donc de rappeler brièvement ce qui avait été annoncé précédemment. En un mot comme en mille, la version Game Boy sera identique en tous points à la version NES. Comme sur les autres versions de Jurassic Park, vous incarnez le docteur Alan Grant, à la recherche de Tim et Lex, les deux enfants du film perdus on ne sait où dans le parc jurassique.

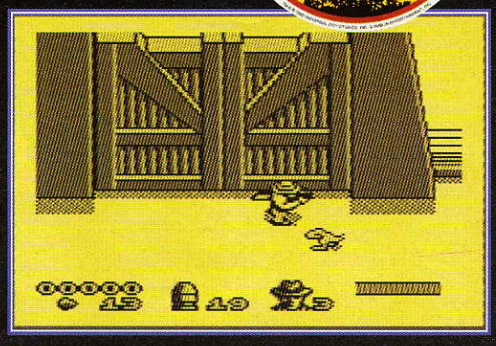
Comme sur Nes, le jeu sera composé de six niveaux différents où vous aurez à vous défendre des nombreux reptiles préhistoriques qui hantent le parc. Fort heureusement, vous avez pensé à emporter votre bazzoka que vous rechargerez avec les réserves de munitions qui parsèment judicieusement les écrans de jeu. Il faut cependant rajouter que le jeu ne se limite pas à un safari de dinosaures puisqu'il vous faudra consulter assez souvent les terminaux informatiques situés dans les bâtiments pour collecter des informations indispensables à votre victoire finale. Enfin, il faut noter que le sprite du perso est assez gros et que les dinosaures sont très bien représentés sur la version Gameboy. Tout cela a été rendu possible par l'utilisation d'une cartouche d'une capacité de 2 mégas, soit le double de la capacité habituelle des cartouches Gameboy. Comme pour les autres versions, je ne manquerai pas de te tenir au courant de l'évolution de cet excellent jeu.



Les toits des bâtiments vous mettent à l'abris pour un temps, mais le danger rôde toujours !



Dommage pour vous : les barrières ne pourront pas stopper tous les dinosaures du parc !



La grande porte du parc est le dernier obstacle avant le complexe. Mais le chemin est encore long !

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!

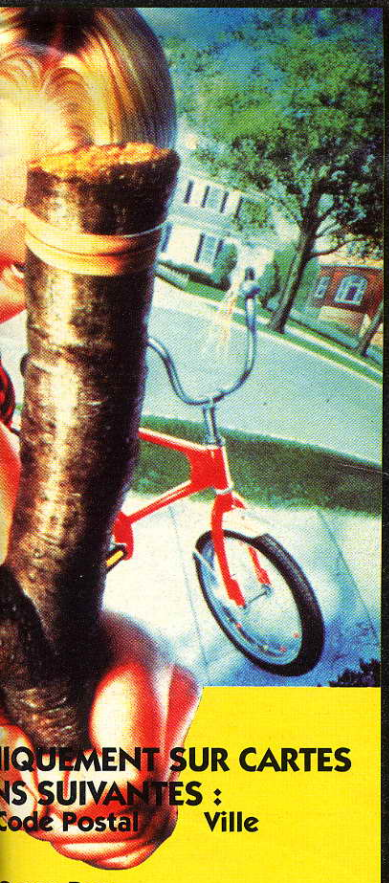
Pour découvrir l'événement Nintendo de la rentrée 93, un bon tuyau: à partir du **20 octobre** prochain, chez Carrefour vous trouverez Jurassic Park, un jeu Océan disponible sur consoles Nes, Super Nintendo et Game Boy.
Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

93 30 Ans de discount

Avec Carrefour je positive!

Carrefour



IQUEMENT SUR CARTES
NS SUIVANTES :
Code Postal Ville

Game Boy

etourner à :
OCEAN FRANCE

TEST

Eric Cantona

Alors que la foule en délire acclame l'équipe de France qui fait son entrée dans le stade comble, quelle ne fût pas ma surprise lorsque je n'aperçus pas nos deux attaquants de choc : Eric Cantona et J.P.P. Ces héros nationaux sont en fait restés dans les vestiaires pour se faire un petit championnat du monde (sans se fatiguer !) grâce au nouveau jeu de foot : Eric Cantona Football Challenge. Ecoutons-les dans leur discussion hautement philosophique.

Comme vous pouvez le voir, le goal s'apprête à dégager la baballe. Admirez les petits pointillés qui simulent la trajectoire du ballon !

Ma parole mais c'est notre J.P.P. national qui shoot au but. Mais il n'a pas trop de mérite... C'est un penalty. Ça sent la lucarne !

Sur les balles arrêtées, il s'agit de faire attention pour ne pas shooter n'importe où en indiquant la bonne trajectoire. Tout simplement !

"Eh ! JPP, t'as une touche !" "Ben avec qui ?" Bon JPP, tu rentres au vestiaire et tu nous laisses remettre le ballon en jeu !

J.P.P. : Dis donc Picasso, je vois que tu as aussi ton jeu de foot.

E.C. : Ouais, il faut croire que c'est à la mode. Mais tu vois Jean-Pierre le mien à quelque chose de particulier, de poétique. La perspective du terrain en mode 7 le rend encore plus réel.

J.P.P : Bah pou'quoi ?

E.C. : Putaing t'es cong ou koi ? Admire les images, regarde comme toutes ces couleurs sont bien mixées et s'entremêlent dans un artifice de beauté. Et ce n'est pas tout, tu n'as que l'embarras du choix parmi les 64 équipes internationales, les tournois internationaux ou amicaux, les différentes tactiques, les nombreuses options, le contrôle partiel ou total des joueurs, joueurs dont tu peux modifier les caractéristiques physiques : puissance de tir, résistance, précision, agressivité, etc...

J.P.P. : C'est bien beau tout ça, mais est-ce qu'ils ont tous les "coups" du foot ?

E.C. : Bonne question (pour une fois !). Effectivement Jean Pierre, ils peuvent presque tout faire : tacle, tête plongeante, tirs au but... et même courir (d'ailleurs ils bougent plutôt bien).

J.P.P. : Mais, il n'y a pas de scanner ! Comment qui font pour se repérer mes joueurs pendant un match ?

E.C. : D'où tu connais ce mot la toi ! Pis de toute façon c'est pas vraiment utile, t'es un vrai footballeur oui ou non ?

J.P.P. : Euh ?

E.C. : Au fait, j'ai oublié de te dire que la balle colle au pied, ça sera plus facile pour toi (mais moins amusant pour certains !). On peut jouer sur 2 types de surfaces, soit sur herbe, soit sur parquet. Si tu marques un but, le ralenti te permettra de l'admirer aussi longtemps que tu le désires.

J.P.P. : C'est chouette ça ! j'espère que mes supporters seront tous derrière moi.

E.C. : T'inquiète pas, ils vont certainement te soutenir dans ton gigantesque effort. Bon, on se le fait ce championnat du monde ?

J.P.P. : Hé Canto, à quoi ça sert ce bouton (click !) ?

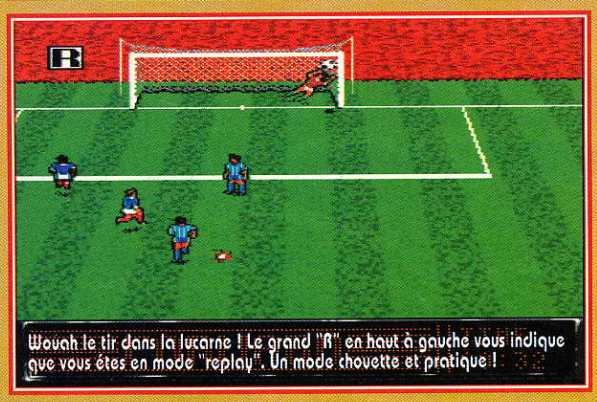
E.C. : Touche pas au bouton bougre d'andouille ! C'est le bouton pour éteindre la console. Tiens, puisque c'est comme ça je m'en vais.

(Cantona balance son paddle dans la tronche de J.P.P.).

J.P.P. : Vous, camembert hein !

Louis Houng

Encore une histoire de trajectoire, mais cette fois-ci au corner. Pas facile de visualiser où la balle va atterrir. Ça se joue au "jugé" !


Wouah le tir dans la lucarne ! Le grand "R" en haut à gauche vous indique que vous êtes en mode "replay". Un mode chouette et pratique !

Un homme est à terre, après une méchante faute ! Et l'arbitre qui ne siffle pas.... Corrompu ? Histoire de gros sous ? Bien probable !

SPORT

LUDI GAMES – 1 À 2 JOUEURS

Une simulation de foot tout à fait sympathique qui vous fera de chouettes moments !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	87%
SON	85%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%

INTÉRÊT 87%

400 500

PREPARE-TOI !

Acclaim®

ARENA

FLYING EDGE™
A Division of Acclaim Entertainment Inc.

ljn®

MORTAL KOMBAT® IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ©1992 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. ACCLAIM® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA™ Master System™

MEGA DRIVE

GAME BOY®

SEGA™ GAME GEAR™

3615 Acclaim

Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

TEST

SNIN

POCKY & ROCKY

La photo qui tue : vous pouvez voir comme Lionel détale face au moindre danger, me laissant seul avec ce chevalier des ténèbres.

Lionel et moi, on adore se déguiser. J'avais donc ressorti la tenue de raton laveur, patiemment confectionnée à partir de cheveux de David (chaque fois qu'il passe chez le coupe-tiff, tous les 32 du mois, je les collecte). Lionel avait opté pour un déguisement qui soulignait à merveille ses admirables rondeurs : robe blanche décolletée, serre-tête retenant sa belle chevelure et maquillage fort réussi.

AQU'EST-CE QU'ON MANGE CE SOIR ? Ainsi parés, nous nous sommes rendus dans une île du Japon où devait avoir lieu une soirée déguisée organisée par Natsume pour le lancement de Pocky & Rocky. Arrivés sur place, quelle ne fut pas notre surprise de constater qu'un petit (mais costaud) comité de réception nous attendait de pied (et de poing) fermes. Le chemin menant à l'imposant buffet était en effet

Le premier boss n'est pas bien méchant. Tout au plus faut-il éviter ses tirs...

Excursion à dos de Damien en tenue de chien de guerre...

barré par des hordes d'invités qui s'étaient déguisés, contexte culturel oblige, en des créatures directement inspirées de la mythologie nippone. Pour être chaude, l'ambiance le fut ! Je vous raconte pas, enfin si : évoluant dans des décors de toute beauté à scrolling, tantôt vertical, tantôt horizontal, cyclopes teigneux, génies du mal, et autres horreurs innommables ne ménageaient pas leur peine (perdue). Heureusement que mon copain et moi avons plus d'un tour dans

Vise la tête principale et ce boss repartira dans les profondeurs.

Cette map te prouve que Natsume n'a pas mégoté pour le casting des monstres. Dans cette partie de niveau, tu devras affronter pas moins de deux "sous boss" : le bambou géant qui n'hésitera pas à t'envoyer sa progéniture à la face et le cyclope cracheur de feu.

Sur le chemin qui mène au buffet, les invités surprises ne seront pas les seuls obstacles que vous rencontrerez. Certaines parties de l'île feront appel à votre capacité à éviter certains éléments du décor comme le montre cette map d'une zone où il vous faudra slalomer entre des boules d'acier géantes aux pointes acérées.

1 – Nourriture régénératrice.
2 - Boules de feu comme arme.
3 - Bouclier.
4 - Paquet cadeau-surprise.
5 - Triple tir.
6 - Vie supplémentaire.

Avec ou sans bandeau, on te reconnaîtra toujours Frank ! Au fait, le crochet, c'est pratique pour se curer le nez ?

Celui-ci, tu devras le tuer deux fois !

Ce volatile cuirassé est assez facile à plumer...

Lionel, toujours aussi courageux, va voir ailleurs si on a besoin de lui. Il m'a encore laissé tout le boulot sur les bras !

notre sac : alors que Lionel, toujours prévoyant, avait fait ample provision de fiches collectors de Banzzaï qu'il jetait à pleines poignées à la face des affreux, j'en était pour ma part réduit à utiliser les feuilles d'arbre que je ramassais ça et là. Outre notre armement primitif, nous pouvions écarter les tirs ennemis, Lionel en agitant le balais qu'il avait emprunté à la femme de ménage de Pressimage, moi en faisant tournoyer ma fausse queue de raton laveur à base de vrais poils de David. En outre, lorsque les choses devenaient vraiment serrées, il nous restait la possibilité d'effectuer de longues glissades qui nous éloignaient pour un temps du danger et nous rapprochaient d'autant du buffet.

Le boss final te demandera un peu d'astuce et une parfaite maîtrise des glissades.

Dracula en personne ! Attention à ses morsures.

ET EN GUISE DE DESSERT...

Tenaillés que nous étions par une faim dévorante, nous n'avons fait qu'une bouchée des six super invités dont nous avons pris soin de tirer le portrait avant de leur faire leur fête. Dans un état proche de l'hypoglycémie, nous nous sommes précipités sur les paquets surprise que le gens de chez Natsume avait déposés tout au long du parcours et qui contenaient des bonus fort utiles. Ce n'est qu'arrivés au but ultime que nous nous rendîmes compte des longues heures de plaisir auxquelles nous venions de goûter. Un grand merci à Natsume pour cette superbe soirée en espérant que la société en organise plein d'autres très bientôt.

Hong Hai "Rocky" VUONG

POCKY & ROCKY & PADDLE

A TIR CONCENTRÉ
B COUP DE BALAI
X GLISSADE
Y TIR RAPIDE
L/R MEGA BOMBE

ARCADE/ACTION

NATSUME – 1 À 2 JOUEURS

Comme le perso du jeu : un grand coup de balai dans la console... On s'amuse surtout à deux !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%

450 550

TEST

F1 POLE POSITION

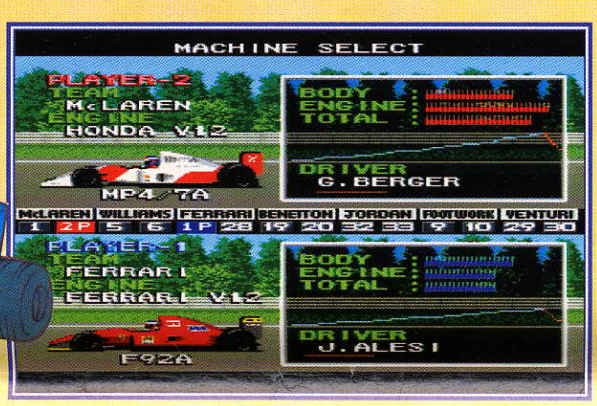
"Y'a pas de secret. Si tu veux t'en sortir p'tit gars, t'as intérêt à être tout petit pour tenir dans la voiture, à avoir de gros bras pour tenir le volant, à avoir une petite tête pour le casque et surtout t'as intérêt à avoir un cœur gros comme ça !". C'est ce que me disait un vieux mécano quand j'ai voulu me lancer dans la compétition.

Maintenant je mesure 1m80, j'ai les bras aussi épais qu'une baquette pas cuite... Et en plus, il paraît que j'ai la grosse tête ! Donc pour ce qui est de conduire une vrai F1, tout faux ! Je me suis fait virer dès la fin de la première course.

Heureusement il me reste assez de pep's pour tenir mon "paddle", et il me reste surtout F1 POLE POSITION pour continuer de rêver.

AUCUNE ERREUR N' EST PERMISE !

Les programmeurs ont joué la carte du réalisme et nous propose une véritable simulation de F1 qui ne laisse aucune place au hasard et aux p'tits joueurs. Même en conduisant comme un Senna ou un Prost (d'ailleur Senna est absent du soft... bizarre non !?), si vous vous plantez dans les réglages de votre bolide en prenant par exemple un train de pneus trop dur ou des rapports trop longs alors que le circuit tourne tout le temps, vous n'avez aucune chance de monter sur le podium ou de rentrer dans les points. Et ce sera bien fait !



C'est ici que l'on choisit son écurie... Attention de ne pas se "planter" ! Mieux vaut miser sur une valeur sûre comme l'écurie Williams par exemple !

Nous voici au "warm-up", prêts à partir comme des bombes et à fondre sur nos adversaires, histoire de rattraper le retard des qualifications !

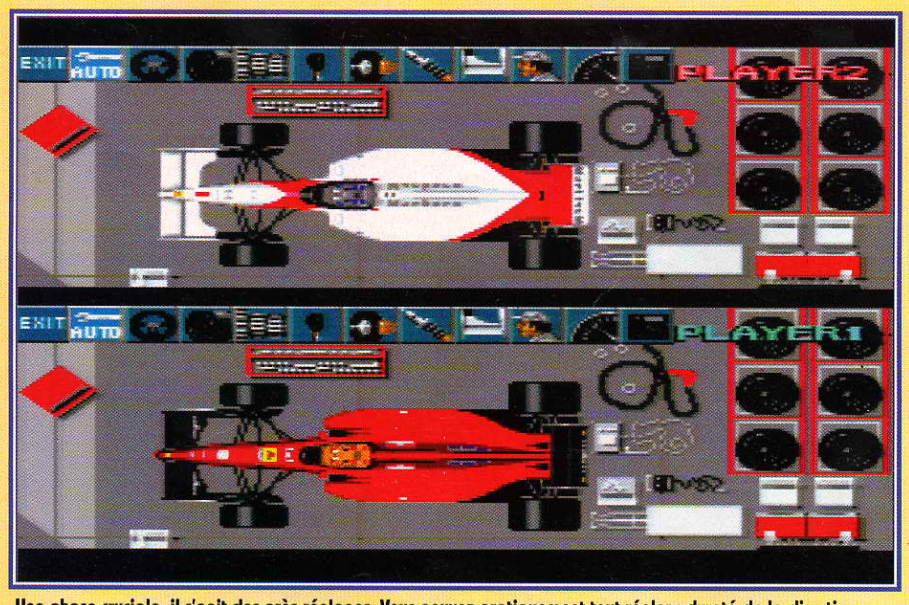
Notez à gauche la présence de la carte, et vous comprendrez pourquoi j'ai quitté la route tel un mauvais ! La courbe était fatale !

UN SOFT A NE PAS PLACER ENTRE TOUTES LES MAINS !

Vous l'aurez tous compris, ce soft s'adresse aux "tatillons du paddle" et aux perfectionnistes tous azimuts que vous êtes.

Malgré des décors assez pauvres, la vision de la course est assez bien rendue avec une impression de vitesse qui irait presque jusqu'à vous décoiffer (à condition de brancher son ventilot !). Vue de derrière, la voiture a beau rester figée au milieu de l'écran avec

Quelques secondes de perdues, pour repartir avec une voiture comme neuve... C' était le "Pit", ou plus simplement l'arrêt aux stands.



Une phase cruciale, il s'agit des près-réglages. Vous pouvez pratiquement tout régler : dureté de la direction, choix des pneus, étagement de la boite, vitesse auto ou non, dureté des freins, suspensions... TOUT !

Admirez ce virage pris à la corde, juste comme il faut et jetez un œil sur l'écran du haut qui fait office de "mega" rétroviseurs...

Pendant que le joueur du bas part en sens inverse (warning !), l'autre en profite pour sortir de la piste ! Une course bien mal partie !

Regardez bien la photo, et vous verrez tomber les petites gouttes de pluie ! Attention de prendre un train de pneus adéquate !

Une trop grande vitesse en fin de ligne droite, et c'est la sortie de route inévitable ! J'ai sûrement oublié de rétrograder ou de piler sur le frein. Dommage pour ma pomme !

toujours la même perspective (bof, rebof !), le mode 7 fait le reste et s'occupe de faire défiler le circuit (plutôt bien, même très bien d'ailleurs !). Même lorsqu'on joue en solo, l'écran est "splité" en 2, comme pour l'option 2 joueurs, la partie supérieure de l'écran faisant office d'énorme rétroviseur. Il est donc impossible de jouer en "plein écran". Mais ce n'est tout de même pas trop traumatisant, car la jouabilité reste excellente (je précise, difficile au début...) et l'impression de vitesse presque grisante.

C' EST VOUS QUI VOYEZ !

Mais le "petit plus" qui m'a fait plonger à pieds joints dans ce jeu, ce sont les fabuleux arrêts au stand : à force de tourner et de tourner, votre voiture finit fatalement par s'abîmer et la conduite s'en ressent franchement (les pneus s'usent, les suspensions fatiguent et la voiture ne tient plus la route). Heureusement vous bénéficiez d'un chouette ordinateur de bord qui vous renseigne à tous moments sur l'état général de votre bolide (cf photos). Si votre châssis ou vos freins sont HS, c'est à vous de choisir ! Soit c'est l'arrêt et quelques poignées de secondes perdues avant de repartir comme neuf, soit vous continuez au risque d'aggraver les pannes et de ne plus réussir du tout à maîtriser votre paquet de chevaux. Quel dilemme et quel délice !
Et oui, tout ne se joue pas uniquement sur votre acuité à la conduite dite sportive. Une aptitude à prendre les bonnes décisions, et surtout au bon moment est indispensable si vous caressez le rêve fou (?) mais au combien doux de terminer 1er et de sabrer le champagne en bonne compagnie !

ON S' Y CROIRAIT !

Les dépassements et les accrochages sont eux aussi très réalistes (un conseil en passant, mieux vaut attendre le freinage ou tenter l'aspiration dans les lignes droites pour doubler sans trop de risque !). Pour accentuer encore le réalisme, on voit même assez souvent crépiter sur le macadam les étincelles des voitures qui vous précédent (Wouah comme à la télé p'tit gars !).
Par contre les musiques d'ambiance, style "musiques d'ascenseur" deviennent vite un brin saoulantes. On aurait préféré s'en passer pour se contenter du vrombissement du moteur qui lui est bien rendu !
Enfin ce n'est pas bien grave, car en fin de compte, UBI SOFT nous gratifie d'un soft plutôt "bien roulé" qui nécessitera de votre part un esprit de tacticien et des nerfs d'acier, avant de goûter à la joie des premières victoires.
Accrochez-vous, car c'est moi qui vous le dit... N'est pas pilote de F1 qui veut !

Turbo Damiano.

SIMULATION

UBI SOFT – 1 À 2 JOUEURS

Maîtrise des nerfs, talent et tactique sont les trois mamelles de la F1 ! Ubi Soft l'a bien compris. C'est superbe !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 90%

450 550

OKAZ N°8
SEPTEMBRE 1993
TOUJOURS PLUS, ENCORE PLUS VITE !
JEUX VIDÉO, INFORMATIQUE, INSTRUMENTS DE MUSIQUE, VIDÉO, DISQUES, CD, K7, CDV, PHOTO, LIVRES, BD
NOUVEAU 3615 OKAZ
ET LES ANNONCES PAR TÉLÉPHONE
M 5764 - 8 - 6,50 F
BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE A L'INTÉRIEUR...

3...2...1 23

Rampe de lancement

Yeux rivés sur toi

Numéro 23. Et c'est parti

Et sans fumée · 23

Il a décollé Mise en orbite

Ton satellite

Satellite à 2 ou 3 points? MVP

C'est Moi Vouloir

C'est Moi Pouvoir 23 des Bulls

Pas le temps

de buller

Aime trop jouer

Aime trop

marquer

Qui s'aime 23

En récolte plus.

Et ajoute son 23 dunk

Il tire la langue

A gauche A droite A gauche

A droite

Et toi tu tangues

(mais la balle s'est faite la malle)

(sacré ballon qui joue à fond)

Pas de temps mort T'en veux encore?

23 épuise et 23 puise son énergie est

fantastique dun kadelic

smashathletic

22 v'la 23 Salut à toi

Numéro 23

Air Jordan® Nouvelles

Just do it.

Just do it.

Just do it.

TEST

TECMO SUPER NBA BASKETBALL

Vous trouvez décidément la vie cruelle parce qu'elle ne vous fait pas pousser assez vite. Vous voudriez déjà ressembler au géant Michael Jordan et que surtout, vos copains arrêtent une bonne fois pour toutes de vous appeler "nabot Arnold" (frère de Willy !). Pour vous, 2 choix s'imposent : méditez le précepte bien connu "parfois la vie est dure, mangeons de la soupe" et pour les plus malins d'entres vous : gagnez 2 mètres d'allonge sans traitement aux hormones en vous procurant Super NBA Basketball !

Tout à l'air parti pour un superbe panier mais la défense n'est pas là que pour faire joli ! Et après ce contre, la relance ne se fera pas attendre...

Tout à l'air parti pour un superbe panier mais la défense n'est pas là que pour faire joli ! Et après ce contre, la relance ne se fera pas attendre...

Un bon moyen pour atteindre le panier quand un défenseur en barre le passage : le "bras roulé". Une technique simple mais très efficace !

Oui c'est à vous que je m'adresse, envieux de la vie, gnomes de tous horizons ou tout simplement amateurs de basket. Car Super NBA Basketball, à mon humble avis s'impose comme le meilleur jeu de basket du moment sur la SNIN. Pour vous dire, moi qui ne suis pas habituellement feru de la grosse baballe orange qui rebondit, je me suis surpris à jouer parties sur parties, les yeux rivés sur l'écran cathodique !

Non, ce n'est pas une photo mais une des images de la présentation du jeu ! C'est beau tout simplement.

IL FAUT LEUR RENTRER DEDANS !

La stratégie est simplissime et se résume à mettre une pression de tous les instants à son adversaire en essayant de déborder sa défense par des passes rapides aux avants. Si l'attaque est suffisamment tranchante, le panier s'offrira à vous et à votre smash puissant. Si en plus votre action est belle, vous la verrez alors en gros plan (Woualah ! On dirait une pub Nikeeebokdidas !). Jetez un œil sur les photos et vous remarquerez qu'il est possible d'effectuer tous les coups des pros de la league : paniers à 3 points, bras roulés, feintes de dribble, passes en aveugle...

"M'sieur l'arbitre ! Y fait rien qu'à me pousser..." Johnson est au tapis. Dans la raquette, ça nous fera 2 lancés francs... "Merci M'sieur l'arbitre !"

UNE DEFENSE AGRESSIVE !

Mais un match se gagne aussi en défense, avec des arrières costauds et agressifs. Et question agressivité, on est servi (cf photos !). Faut quand même se méfier car l'arbitre menace à chaque instant d'intervenir pour donner des

TERRAIN EN FOLIE

Ne vous inquiétez pas ! Si le terrain est si encombré de joueurs, ce n'est pas dû à de nouvelles règles en vigueur dans le championnat américain... On voulait simplement vous montrer la totalité du terrain qui en fait "scrolle" horizontalement sur trois écrans... Vous ne jouerez en fait qu'à 10 !

Une attaque bien menée et un joueur bien démarqué, c'est la clé qui ouvre la porte du panier adverse. Et tant qu'à faire, on en profite pour écraser le panier histoire de faire plaisir à son public !

lancés francs à l'attaque adverse. Un petit reproche tout de même à propos de ces interventions qui sont vraiment trop nombreuses et cassent franchement le rythme des parties... heureusement ça ne suffit pas à entamer l'intérêt du soft (ouf !). La gagne en défense, c'est le contre et la récupération sous le panier. C'est là que tout se joue. Un p'tit conseil en passant : placez votre joueur sous votre panier et attendez l'attaque pour sauter et récuperer la baballe au rebond. Ça paye souvent !

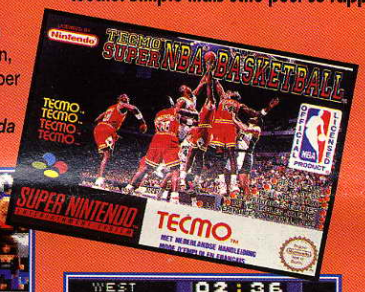
DES REGLES CRUELLES MAIS OFFICIELLES !

Les règles officielles de la NBA sont scrupuleusement respectées (les marchés, les retours en zone, les pains dans la tête et tout et tout...), à quelques exceptions près comme les 6 secondes dans la raquette qui passent à 24, mais ça, c'est pas plus mal, ça laisse quand même plus de temps pour s'exprimer et donner la baballe à un collègue démarqué.
Ah j'oubliais, l'ambiance sonore est elle aussi du tonnerre. Le speaker commente vos plus beaux paniers pendant que la foule en délire exulte de joie dans un concert d'applaudissements.
Pour reprendre une formule bien connue et pour conclure : Du bon, du bô, Dubonnet... ? non, du super soft de chez Tecmo !

Magic Dada

Une action aussi bien menée qu'à gauche mais on change de technique pour marquer. Ça hurle dans les tribunes !

Une faute, un retour en zone ou une balle qui sort du terrain et c'est une touche. Simple mais utile pour se rapprocher de la raquette !



SPORT

TECMO - 1 à 2 JOUEUR

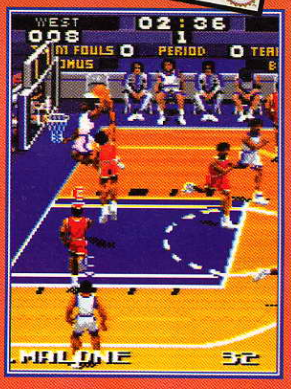
Une superbe simulation un peu orientée arcade histoire de retrouver la Dream Team au complet !

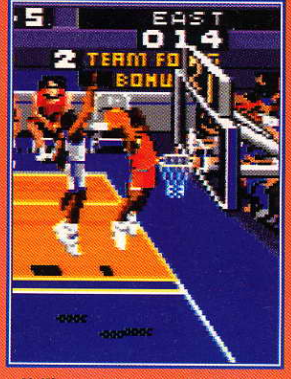
GRAPHISME	90%
ANIMATION	94%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	93%

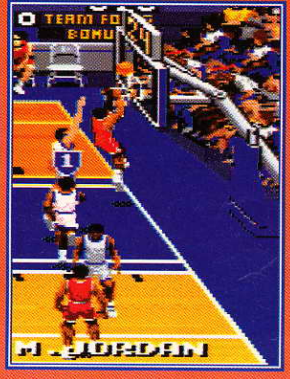
INTERÊT 93%

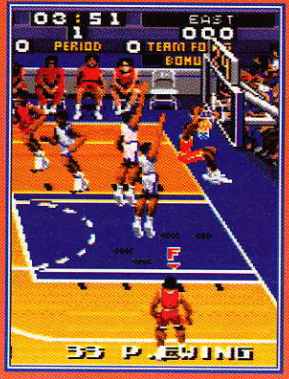
450 550

Après une faute, le lancé franc... C'est dans tous les manuels d'arbitrage. Drexler ne va pas se gêner pour engranger 1 point de plus pour son équipe ! Saut en extension et précision sont mis à rude épreuve !



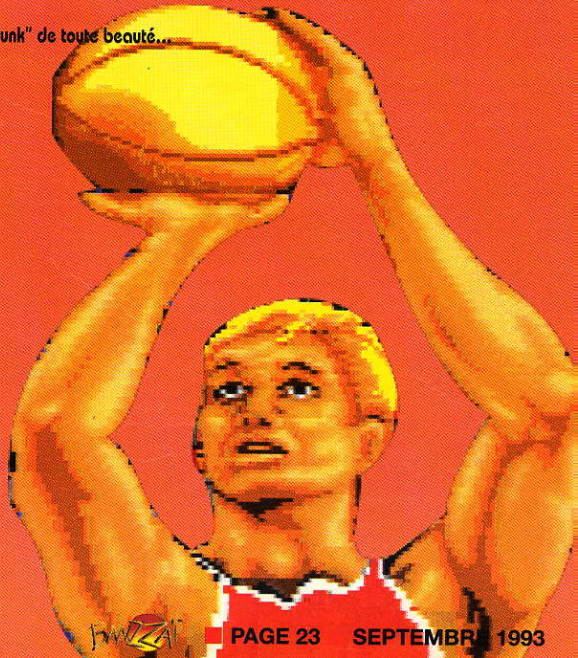






Voilà un petit aperçu des différentes façon de smasher pour ceux qui arriveront à s'approcher du panier adverse assez près et surtout assez démarqués ! D'une main, à deux, comme les vrais histoire d'engranger 2 points de plus !

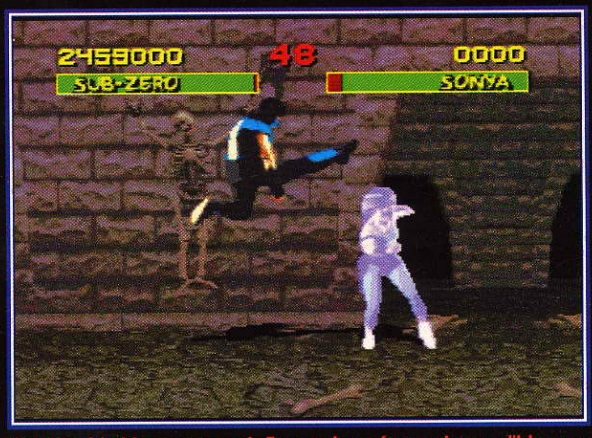
Un "dunk" de toute beauté...



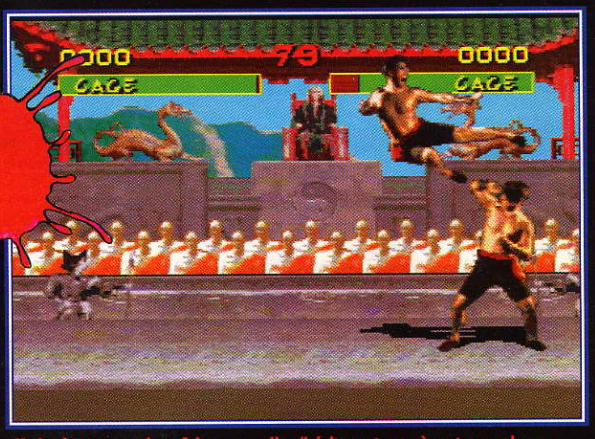
TEST

MORTAL KOMBAT

Etant le second meilleur jeu de combat en arcade (après Street Fighter 2 Turbo bien sûr), Mortal Kombat débarque enfin sur Super Nintendo. L'histoire est simplissime : des combattants venus du monde entier s'affrontent dans un tournoi où, les combats peuvent être mortel ! (d'où le titre Mortal Kombat, vu que ça veux dire ça...).

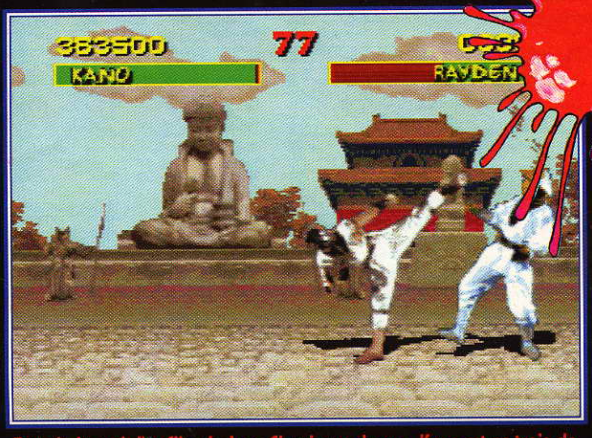


Voici la véritable apparence de Tsung qui se métamorphosera d'ici peu en un(e) autre guerrier(e) pour tester sa technique de combat.

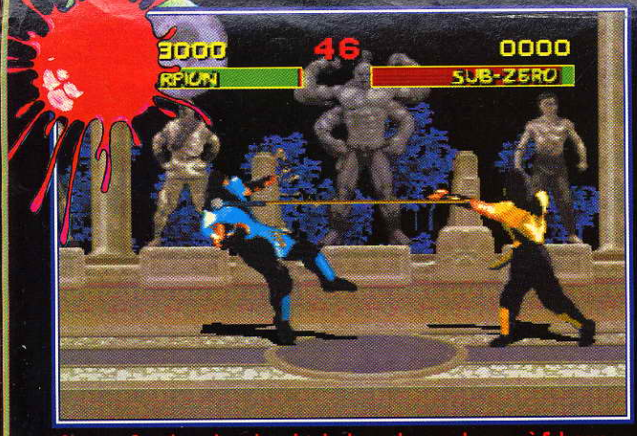


Malgré que ce soient 2 jumeaux, ils n'hésiteront pas à se taper dessus comme des forcenés.

Les combattants (qui sont tous issus de sectes secrètes ou sont des mercenaires), comme dans chaque jeu de combat, possèdent de nombreux coups à leur disposition, et peuvent réaliser de nombreuses combinaisons d'attaque qui ont nécessitées des années d'entraînements. Ils s'affrontent dans divers endroits, où pour remporter la victoire il faut gagner le combat en 2 manches gagnantes (jusque là pas de différence notable avec Street Fighter 2 !)
Aussi, si l'adversaire est coriace, vous pourrez réaliser certains coups spéciaux qui demanderont un peu de pratique (en tous cas pour vous, les combattants eux les connaissent par cœur) car la jouabilité est différente des autres jeux du même genre (on ne va quand même pas vous resservir SF 2 à chaque coup).



Tout droit sorti d'un film de Jean-Claude vandamne, Kano est en train de foutre une raclée à ce pauvre Rayden.



Bien que Scorpion soit sur le point de donner le coup de grace à Sub-zero, vous ne verrez aucune effusion de sang. Dommage !

Voici le dessin du dernier boss qu'il te faudra affronter.

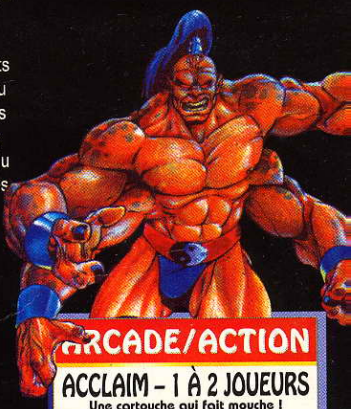
Alors, on me cherche ?

Si vous arrivez donc à battre les adversaires que sont Kano, Rayden, Lyu Kang, et les autres dans un match "One on One", vous arriverez à une phase assez spéciale appelée endurance, qui consiste à battre 2 adversaires à la suite dans un même combat. Puis viendra l'affrontement contre Goro, un monstre mythique réputé très puissant (et il n'usurpe en rien sa réputation !). Et pour terminer, le combat final contre Tsung, un vieux maître chinois, qui a la possibilité de prendre l'apparence de tous ceux qui ont participé au tournoi et donc, de pouvoir réaliser tous leurs coups. Sur l'histoire, rien à dire donc ! L'idée de réaliser un jeu entièrement digitalisé à partir d'acteurs réels est excellente et apporte une grande profondeur à l'action. Autre bonne idée : avoir 4 boutons d'attaque à sa dispositions et un cinquième que l'on doit maintenir enfoncé pour se défendre, c'est très intéressant et ça nous change des combinaisons habituels.

Alors tout est bien ?

A signaler tout de même une ombre au tableau, malgré les bonnes idées de bases : l'ambiance sonore est du genre faible et on perd vraiment par rapport à l'arcade. De plus, le sang qui rendait l'action spectaculaire en arcade, a complètement disparu (histoire de ne pas effrayer les parents certainement !), et l'ensemble a perdu pour le coup de son intérêt. Donc pas la peine d'espérer retrouver les têtes qu'on arrache et autres boucheries du même genre, remplacées par d'autres "fatalities" plus soft, la censure Nintendo agit ici a fond ! Autre petit défaut, un peu génant mais pas dramatique, les déplacements des persos sont un peu limité par les bords de l'écran et on ne profite pas toujours plainement de l'aire de jeu...
Côté options on fait dans le classique. Un jeu au final qui sans atteindre (et c'est normal vu la machine !) la qualité de l'arcade, est franchement sympa surtout dès que l'on joue à deux !

Lionel & David



ARCADE/ACTION

ACCLAIM – 1 À 2 JOUEURS

Une cartouche qui fait mouche ! Ça cogne sec, mais plus soft qu'en arcade : exit les bains de sang !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	80%
JOUABILITÉ	83%
DURÉE DE VIE	90%

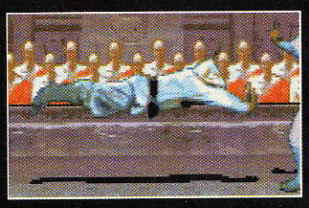
INTERÊT 90%

500 600

RAIDEN

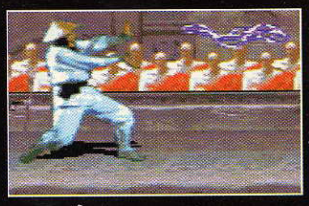
AGE : Éternel
TAILLE : 2,13 m
POIDS : 158 kg
NÉ : ?
ACTIVITÉ : Démon du tonnerre

On ne sait rien de lui. Il a pris forme humaine pour remporter le tournoi et vaincre l'organisateur : le démon Tsung.



Ce dieu vole comme un oiseau vers ses ennemis et les pousse contre le mur : c'est un vrai Torpedo !

Raiden a des pouvoirs étranges. En effet, il peut se téléporter d'un endroit à un autre pour surprendre tous ses adversaires.



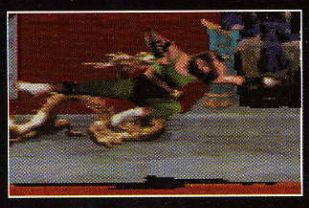
Une petite décharge éléctrique par-ci par-là histoire de calmer les ardeurs des vilains.

SONYA

AGE : 26 ans
TAILLE : 1,55 m
POIDS : 63 kg
NÉ : à Austin, Texas
ACTIVITÉ : Lieutenant de commando U.S.

Ses camarades de combat ont été capturés par les Dragons noirs de Kano. Son objectif : se battre pour les sauver.

Superbe jeu de jambes de la part de Sonya. De quoi envoyer en l'air n'importe qui (sans sous-entendu bien sûr !).



Ce coup appelé le "Flying Air Punch" en fera tomber plus d'un... à ses pieds !

Une onde capable de repousser tous ses prétendants, même les plus coriaces. Faible femme ? Mon œil !

SCORPION

AGE : 32 ans
TAILLE : 1,88 m
POIDS : 95 kg
NÉ : ?
ACTIVITÉ : La vengeance

Scorpion a été assassiné par Sub-Zero. Les démons lui ont donné une chance de se venger : le vaincre dans le tournoi.

Comme Raiden, Scorpion peut disparaître pour mieux réapparaître et vous filer un sale coup de poing !

"Come here !" dit-il bien aimablement. Polis comme vous êtes, vous déclinez gentiment cette invitation.

CAGE

AGE : 29 ans
TAILLE : 1,85 m
POIDS : 91 kg
NÉ : à Venice, Californie
ACTIVITÉ : Acteur

Une Super star des arts martiaux. Il entre uniquement dans le tournoi pour se faire de la publicité.

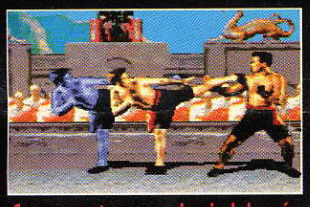
SUB-ZERO

AGE : 32 ans
TAILLE : 1,88 m
POIDS : 95 kg
NÉ : ?
ACTIVITÉ : Membre d'une secte de ninjas.

Son uniforme indique seulement qu'il appartient à la secte Lin Kuei, dévouée au meurtre.

Pour éviter toutes sortes de boules de feu et effectuer une petite glissade vers les méchants, utiliser le Slide !

Sub-Zero est terriblement dangereux avec ce pouvoir qui vous gèlera pendant quelques secondes. Il mérite bien son nom !



En envoyant ce coup de pied chassé, Johnny se dédoublera.

En concentrant ses forces intérieures, Johnny enverra une boule d'énergie.

KANO

AGE : 35 ans
TAILLE : 1,82 m
POIDS : 92 kg
NÉ : ?
ACTIVITÉ : Membre du "Dragon Noir"

Un mercenaire cruel et orgueilleux, à la solde du Dragon noir. Il entre dans le tournoi pour une seule raison : tuer !

Kano se met en boule (comme au bowling) pour préparer un "strike" !

Avec son éclair aussi tranchant qu'une lame de rasoir, vous pourrez en surprendre plus d'un.

GORO

AGE : 2000 ans
TAILLE : 2,50 m
POIDS : 249 kg
NÉ : sur Kuatan, système de Shokan
ACTIVITÉ : Prince de Kuatan

Mi-homme, mi-dragon, Goro est l'indétrônable champion du tournoi

LIU KANG

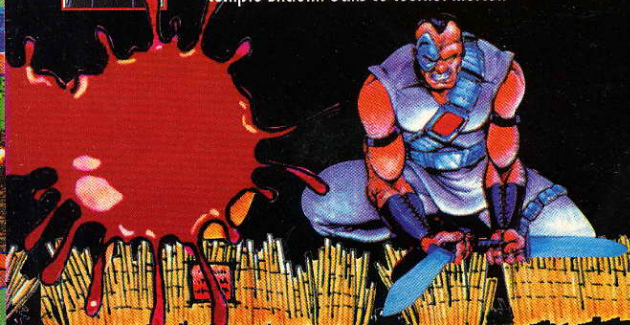
AGE : 24 ans
TAILLE : 1,55 m
POIDS : 84 kg
NÉ : à Honan en Chine
ACTIVITÉ : Moine Shaolin et marin

Il a quitté la fameuse organisation secrète du Lotus Blanc pour représenter le temple Shaolin dans ce tournoi mortel.

Coup de pied sauté fulgurant de la part de Liu Kang qui se prend décidément pour Bruce Lee.

Cette boule d'énergie est le pur fruit d'années de travail au temple de Shaolin.

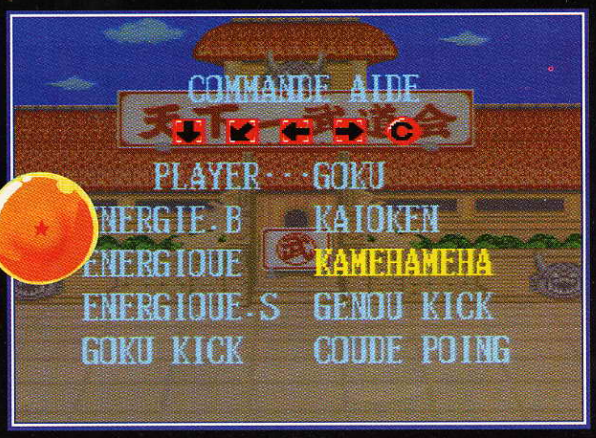
Mike et ses 4 bras avant son opération. Maintenant, il lui en reste 2 (normal), il a perdu les muscles mais à gardé... la grosse tête !



SNIN TEST
DRAGON BALL Z

Cheat Mode ! Quand les images en noir et blanc apparaissent, maintenir tous les boutons du paddle 1 appuyés et tourner le pad deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre.
Vous pourrez jouer avec de nouveaux perso en mode "versus" et jouer aussi avec le même personnage !

"Notre inégalable maître Street Fighter 2 nous a appris l'humilité et le respect. Si jamais un jour tu faillis à cette règle, plus jamais tu ne pourras prétendre appartenir à l'honorable clan "jeux de bastons" et de la contrée Khi Tapeh tu devras partir...
Souviens toi de l'ignoble traître Ultra man : par sa réalisation infâme et son originalité qui se noyait dans la bave du dragon, il fut exclu du clan ! Mais ce triste sort ne sera pas celui de tous les guerriers du pays de la Grande Castagne !

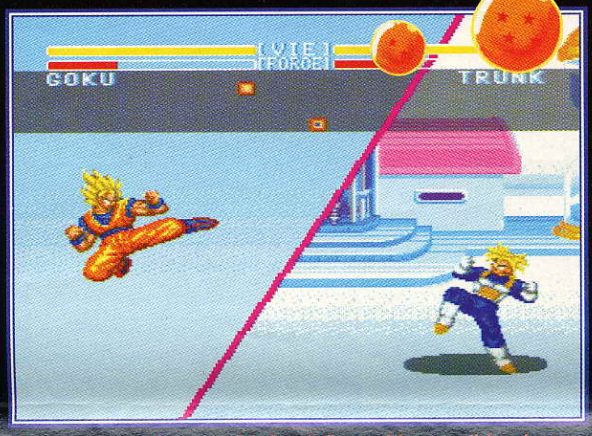


A tout moment du jeu, consultez cet écran pour connaître quelques coups spéciaux de votre personnage.

Toi, Dragon Ball Z, je sais que tu as les qualités d'un parfait moine "jeu de baston". Mais ne sois pas vil et n'use pas de ton succès à l'écran pour retrouver ce succès sur les consoles.

Un Systême de jeu qui innove !

Il est vrai que ton système de jeu à bien plû au maître : quand les combattants sont loin l'un de l'autre, l'écran se divise en deux (pour s'en convaincre, la meilleure solution c'est de regarder la photo juste à droite !), et cela sans que la machine ne rame. Une sorte de petit radar permettant de savoir où l'autre se trouve ainsi que de suivre la trajectoire des boules de feu et autres projectiles dévastateurs.



Quand les combattants sont loin l'un de l'autre, l'écran se divise alors en deux, chacun des personnages possédant son écran.

Le maître a aussi apprécié de pouvoir retrouver tous ses combattants préférés : Sangoku, Sangohan, Vegeta, Picolo, les cyborgs... ils sont tous là. Ne le dis à personne mais le maître adore ton dessin animé !

Mais si la bave du tigre n'atteind pas le vert dragon, n'hésite pas à utiliser tes méga coups spéciaux que je t'ai enseigné durant ses longues années.

Des coups qui font... mal !

Ces coups qui fendraient en deux n'importe quel membre du clan "shoot'em up" (que le dragon du mal les emporte !) les personnages ne peuvent les faire que s'ils sont loin de leurs adversaires.

-"L'écran se centre alors sur celui-ci, et l'exploit céleste se produit"- (Tié Ry, 300 AV JC).

Si jamais tu n'es pas convaincu de tes qualités, sache que le maître les a tout de suite remarquées : le trait subtil de tes graphismes, bien que parfois grossier, retranscrit bien l'ambiance du dessin animé. Le son que tu nous fais entendre, nous rappelle le chant des oiseaux du jardin sacré qui se trouve derrière la petite cour. Mais si à toi, petit être de la ville ça ne te rappelle rien, le chant des oiseaux c'est beau, tout simplement...

Et si les décors ne feraient pas tressaillir la moustache d'un membre du clan "jeu de réflexion" (que le dragon du mal les brûle de ses flammes !), rappelle toi que deux joueurs peuvent s'affronter et qu'un championnat est même possible. Une option peut-être classique mais qui donne toute sa dimension aux combats !

Difficile combat dans les airs entre Vegeta Super Saya et Cell dans sa première forme.

Voici le premier combat du jeu entre Goku et Piccolo pendant le tournoi des arts martiaux.

Alors, au final ?

"Voilà, mon élève, sache que tu ne seras point le jeu de l'année mais que ton esprit combatif et ton originalité ne t'enterrerons pas en tant que jeu de la journée, mais bien commle jeu du moment, c'esty tout."- (Tié Ry ,20 AV JC)

Lee-O-Nel, 1993 AP JC

PS : "je tiens, ainsi que toute la rédaction, à remercier Vegeta qui nous a envoyé de délicieux chocolats suisses, slurp !"

ARCADE

BANDAI – 1 à 2 JOUEURs
Les personnages sortent du petit écran pour plonger avec délice et brio dans les circuits de la Super Nintendo !

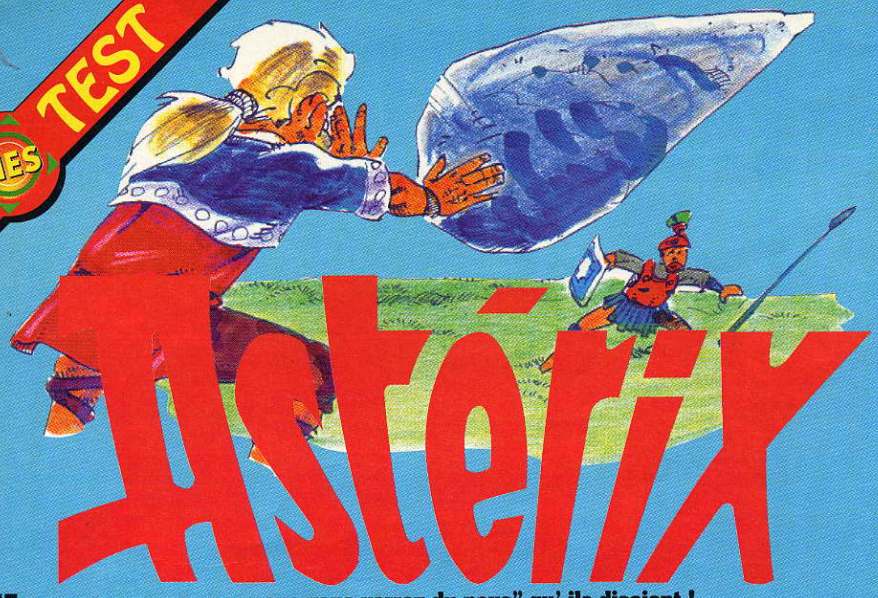
GRAPHISME	87%
ANIMATION	88%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%

450 550

Les 13 Guerriers

TEST



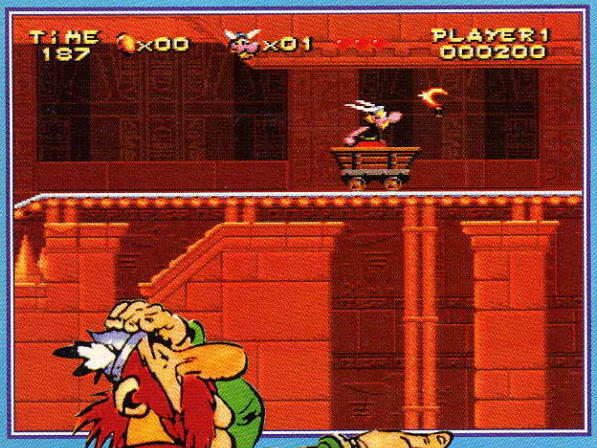
Astérix

"Engagez-vous, engagez-vous vous verrez du pays" qu' ils disaient ! Si vous croyez que c'est facile de garder prisonnier Obelix pour les pauvres légionnaires que nous sommes ! Ça fait 2 jours que je suis engagé et je prends déjà baffes sur baffes. Si seulement je ne faisais pas partie des troupes d'élite de César je démissionnerais... Idée lumineusè : me faire porter pâle pour rejoindre l'arrière garde... Mais ce serait pour tomber sur un Asterix déchaîné, sûrement sur nos traces ! Reste plus que la désertion..."

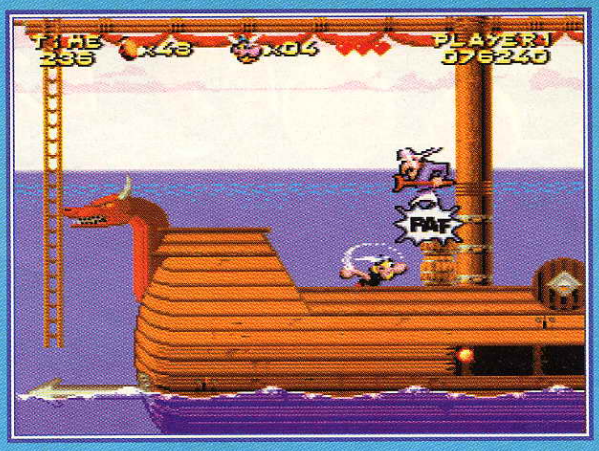
Pendant ce temps au village !

Abraracourcix, notre bon vieux chef de village est bien embêté ! Semblerait qu'Obelix ait disparu, kidnappé par les méchantes troupes romaines. Voilà l'occasion d'une nouvelle odyssée pour le plus teigneux de vos ancêtres, moi, Asterix !

- NDR : Sachant que dans les veines d'Obelix coule normalement la potion magique du druide Panoramix, le postulat de départ de cette aventure inédite, à savoir le kidnapping du plus costaud de nos Gaulois, semble assez faiblard ! Mais est-ce que je vous demande moi "le pourquoi du comment" de l'enlèvement de votre "n-ième" princesse ? De plus si ça se trouve Obelix l'a fait exprès, juste histoire d'aller filer des baffes aux romains de l'intérieur... et ça ne m'étonnerait pas !
En plus pour une fois qu'un scénario 100 %

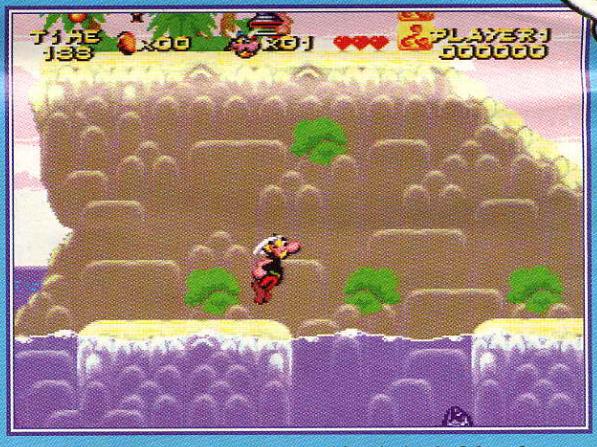


Et oui, vous ne rêver pas... Asterix vole et même plutôt bien comme vous pouvez le voir. Dans certains actes, il n'y a pas d'autres solutions pour s'en sortir !



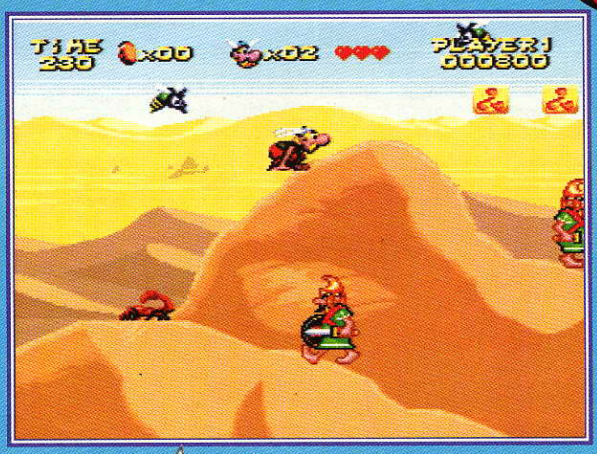
La distribution de baffes continue dans la joie et la bonne humeur, avec cette fois-ci, les éternels et ineffables pirates... Ayez un pensée émue pour le troisième âge !

Astérix arrive à la fin de sa mission. Il est à Rome, citée de l'empereur César. Reste pour à trouver le cachot où est détenu son



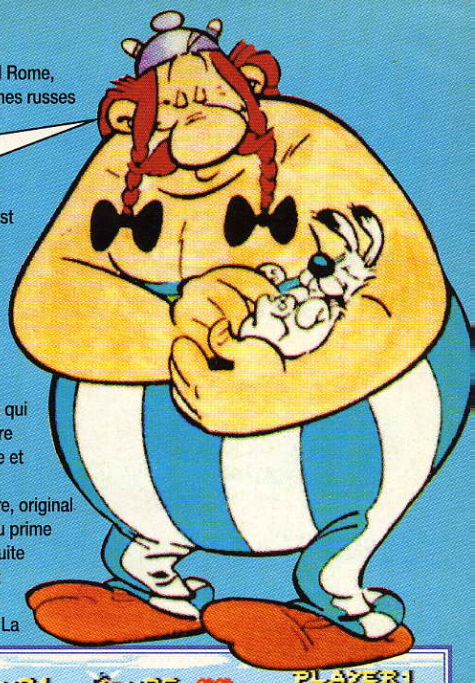
Après l' Egypte, la nouvelle destination d' Asterix c'est la Grèce très antique. Le chemin le plus rapide passe par la mer, d'îles en îles !

Franchouillard nous propose d'incarner la légendaire résistance Gauloise, tout en restant fidèle à l'univers d'Uderzo, on va pas s'en priver ! Alors arrêtons là les questions métaphysiques



Malgré son apparente facilité, ce tableau cache en réalité bon nombre de pièges bien costauds... En plus, il est en scrolling forcé pour tout arranger !

T'inquiète pas mon p'tit bout d'chou. Ton papa va revenir bientôt ! Son copain Astérix vient le chercher !



Astérix est un gentil garçon, à condition qu'on ne l'énerve pas... Vous voyez le résultat quand il rencontre un légionnaire vindicatif, benêt et surtout inconscient ! PAF ! BING ! PIF ! POUF ! SPLACH ! AYE ! et SPING !

inutiles et empoignons le "paddle" pour donner un coup de main à Asterix ! -

Les baffes pleuvent à gogo !

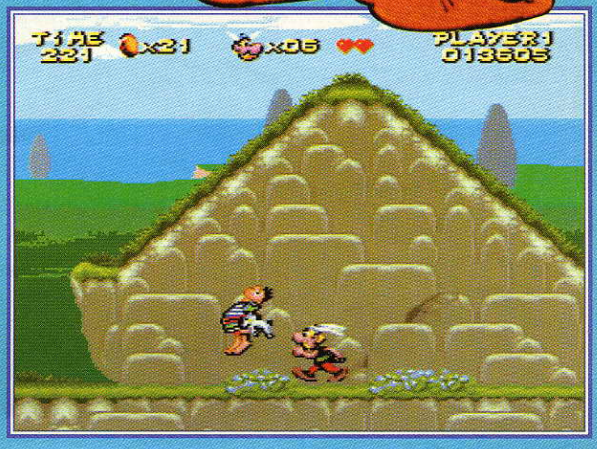
Et c'est parti pour une longue poursuite (sans mots de passe histoire de compliquer un peu la tache du petit moustachu de nos ancêtres !) de 5 stages, soit 29 "acts" à travers toute la Gaule et ses environs à la recherche de mon gros copain ("Qui a dit qu'il était gros ?").

Nous voici au début du jeu... tout ça pour vous montrer le chaudron magique qui vous donnera une force très magique et très surhumaine !

Le périple ne fait que commencer !

Ça commence par un bref passage au milieu des dolmens, en Bretagne avec distribution gratuite de "pains dans la tête" à tous ces benêts de romains qui osent encore se dresser devant moi ! Le 2ième stage me mènera en "Helvetie" chez nos amis les p'tits Suisses (wouarf !) avec à la clef, et pour changer, une distribution ininterrompue de patates sur tout ce qui bouge. Ce n'est que plus tard que les paysages changeront véritablement : traversée de la méditerranée pour se rendre en Egypte en faisant un passage (remarqué !) sur le bateau des pirates avant de pénétrer au plus profond des pyramides. La suite : mont Olympe en Gréce. Ne viendra que bien plus tard Rome, avec ses montagnes russes et ses sombres cachots où est détenu mon pote Obelix...

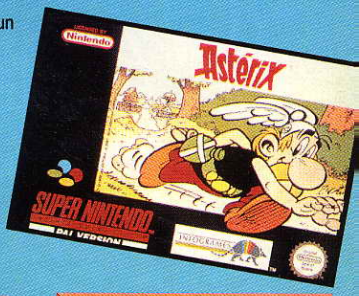
- NDR : pour corser l'affaire quelques uns des "acts" sont en scrolling forcé, ce qui rend cette aventure décidément variée et bien ardue ! L'ambiance sonore, original et sympathique au prime abord, pêche ensuite malheureusement un peu en raison de sa monotonie. La jouabilité quant à elle est si agréable qu'il devient vite facile de faire courir, sauter, nager et même voler Asterix d'un bout à l'autre de l'écran...



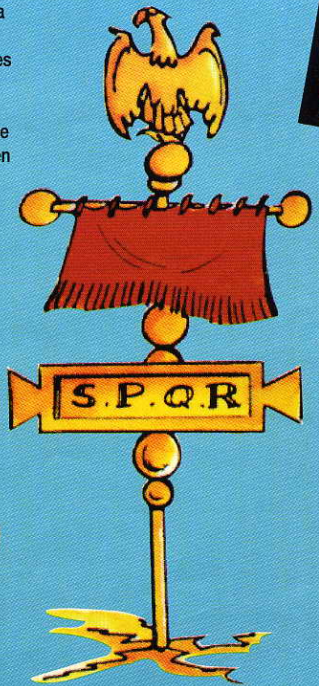
On trouve parfois des os sur le sol. Si vous les ramassez, cela fait apparaître Idefix, le petit chien d'Obelix, qui en profite pour se ruer sur le premier légionnaire venu !

Sans être le jeu de l'année, c'est un véritable plaisir que d'allumer sa SNIN pour jouer à ASTERIX, à condition d'être du bon coté... celui des donneurs de baffes ! -

Damianix.



Si vous trouvez sur votre chemin la lyre d'assuranstourix, ne la ratez surtout pas car, lorsque vous l'attrapez, instantanément il apparaît et fige vos adversaires !



ARCADE/ACTION

ACCOLADE – 1 JOUEUR

Un jeu facile (quoi que !) avec une animation superbe et surtout un personnage attachant et drôle !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 86%

350 450

TEST

CYBERNATOR

Gundam, si vous connaissez, vous êtes très forts... Normal c'est un dessin animé qui n'est jamais sorti en France. Et si je vous en parle, c'est que Cybernator est un jeu d'action de Konami qui s'en inspire ! Comment je sais ça ? Ben on est pas journaliste, oui ou non ! Enfin bon, ça débarque enfin sur Super Nintendo et ça va faire beaucoup parler de lui... A coup sûr !

L'histoire est simple : vous faites partie de l'équipage qui a été désigné pour éliminé l'empire qui menace la Terre. Votre rôle est plus précisément d'aller combattre l'ennemi à bord d'une robot dernier cri, et de réaliser des missions périlleuses. Courage et on y va !

Vous combattez d'autres robots, esquivez les tirs ennemis, shootez l'adversaire avec vos armes (nombreuses z'et variées), et d'autres z'encore que vous pourrez ramasser en chemin. Les aires de combats sont toutes très différentes (et belles en plus), et les missions s'enchaînent les unes après les autres car le scénario de ce jeu est diabolique. Heureusement, elles vous sont très bien expliquées juste avant de les commencer, et l'objectif principal vous est toujours précisé : soit il faut détruire des machines de guerres, soit empêcher un météorite de s'écraser sur la terre, pénétrer dans des bases ennemies, etc... Souvent vous serez amener à combattre un même homme, en fait le chef des affreux du coin, et vous mesurez à lui sera très périlleux. Si votre vaisseau doit vous donner certaines informations, il vous les communique en faisant apparaitre un petit message au bas de l'écran, et en même temps vous pourrez voir la tête de celui ou celle qui vous parle.

Le scénario est fantastique, mais la réalisation n'a rien à lui enlever : graphismes fabuleux, effets

Cette jolie demoiselle est votre fiancée et la personne chargée de vous communiquer les informations dont vous avez besoin depuis le vaisseau mère.

Vous rencontrez une première fois cet ennemi qui, quand vous l'aurez bien amoché, cartonné sec, et fait comprendre qui vous êtes, s'enfuiera, simplement !

Vous êtes cerné par des tas de petites machines mais grâce à votre agilité, vous saurez vous en sortir très facilement.

Vous êtes un homme sans peur, le meilleur pilote de la flotte, et qui n'en est pas à sa première bataille !

Mieux vaut contourner ces gardes pour, plus tard, les prendre par surprise et leur réchauffer un peu la carcasse...

Il faut impérativement détruire tout ce qui se présente à vous pour réussir la mission... Sinon, tout sera à refaire.

Attention : des tas de petits ennemis arrivent en traîtres, et sont capables de vous pomper un max d'énergie. Reçu ? Repos...

LES ARMES FATALES !

Un laser qui transperce tout !

Des missiles longue portée...

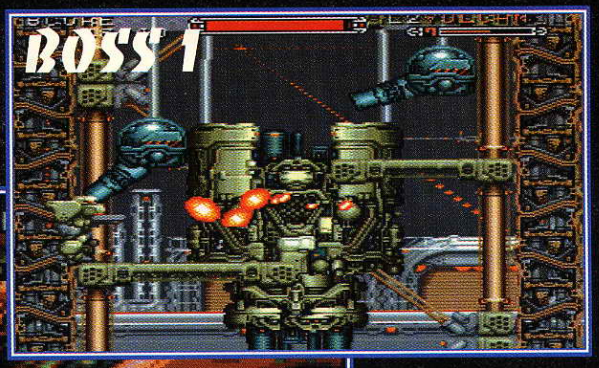
Un coup de poing percutant.

Une canon très efficace.

LES BOSS

THE BIG BOSS

Pour un big boss, c'est un big boss. Conseil : il faut le détruire petit à petit, en commençant par le bas !



Le premier grand ennemi est assez facile à vaincre et va vous mettre en forme avant le plat de résistance qui ne va pas tarder.

Une belle machine de guerre qui sort de la roche pour faire de vous de beaux confettis.

Attention au bras de cette étrange machine qui veut vous dire bonjour en essayant de vous percuter le plus fort possible. A mon avis, je ne lui tendrai pas la main!

EN VRAC !!!

jeu comporte un nombre d'ennemis impressionants, qui ont chacun une particularité propre, des points forts et des faiblesses, mais que vous éliminerez au fur et à mesure.

spéciaux en tous genres, musiques superbes, et de plus, l'action est toujours présente, et combattre à bord de votre robot est une sensation unique. Des fois vous verrez des petits bonhommes s'enfuyants : ce sont en fait les pilotes des vaisseaux adverses que vous avez détruits, et ceux-ci apportent encore plus de profondeur au jeu.
Il faut dire aussi que la jouabilité est excellente : tous les boutons de votre paddle sont utilisés et rapides à prendre en main (voir le paddle qui explique tout. Si l'on fait pause, on peut aussi obtenir une petite map qui situe votre position et vous montre l'endroit à atteindre. Avec des options très complètes, le tout est excellent et le jeu est génial.
Que voulez vous que je vous dise de plus !

David Taborda

ARCADE/ACTION

KONAMI – 1 JOUEUR

Un must du genre ! C'est beau, très beau même ! Il y a de l'action (et de la bonne) à tous les niveaux. On aime quoi !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITÉ	94%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 93%

450 550

Vous rentrez dans l'atmosphère et vous êtes subitement attaqué. La bataille est féroce , mais vous êtes un dur à cuir qui en a connu plus d'une.

ROBOT MULTI - FONCTIONS

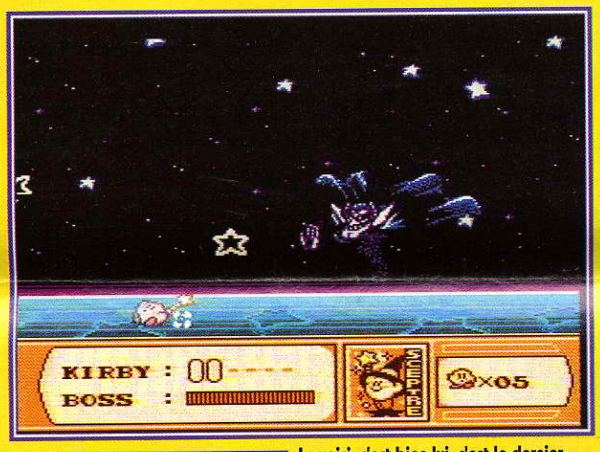
Y : TIR
B : SAUTER
A : "BOOST"
R : BOUCLIER
START : AFFICHAGE DE LA "MAP"
L : MAINTIENT DU TIR DANS LA DIRECTION VOULUE

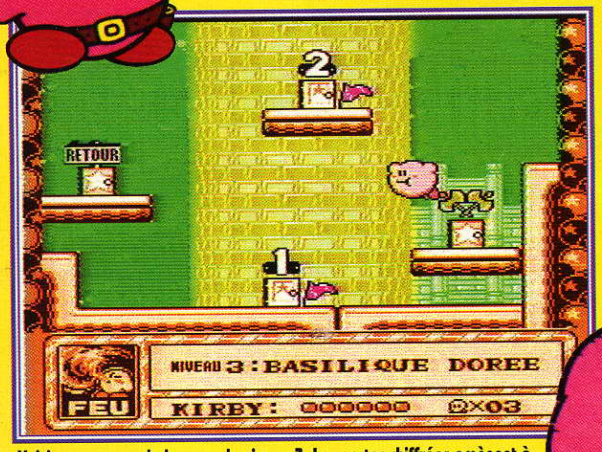
TEST

KIRBY'S ADVENTURE

Si je vous dis qu'à des années lumière de la Terre, sur une toute petite étoile, se trouve le Pays des Songes, et qu'un jour les rêveurs se réveillèrent sans avoir rêvé (horreur, enfer et damnation !) et que, irrités, ils s'exclamèrent "il a du arriver quelque chose à la fontaine des rêves", et qu'en plus ils découvrirent que l'ignoble Dadidou était le responsable, et que de ce pas Kirby le plus courageux d'entre eux décida de retrouver les sept morceaux du sceptre étoilé... Est-ce que vous me croyez ?

Bien vous avez intérêt, et pas le choix ! Kirby est une petite boule rose qui à l'étrange capacité de pouvoir aspirer tous ses ennemis afin de les recracher ou encore pour leur voler leurs pouvoirs. Chacun de ces sept niveaux à traverser est en fait une énorme map comportant plusieurs portes différentes. Les portes numérotées sont des niveaux à scrolling tantôt horizontal, tantôt vertical, tantôt les deux, dans lesquels Kirby devra se frayer un chemin tout en avalant ses ennemis et en découvrant quelques passages secrets (ceux-ci pouvant agrandir la map principale !). Croyez-moi quand je vous dis qu'il y a aussi des portes comportant des bonus stages assez marrants comme un duel au soleil complètement délirant ! D'autres comportent des pouvoirs

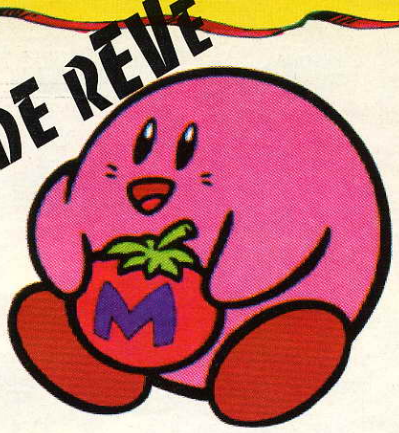


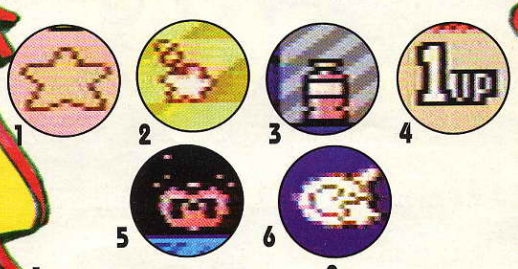


Voici un morceau de la map du niveau 3. Les portes chiffrées amènent à des niveaux. La porte à droite vous amène dans une arène.

Le voici, c'est bien lui, c'est le dernier boss du jeu, celui dont dépend la libération du pays des rêves.

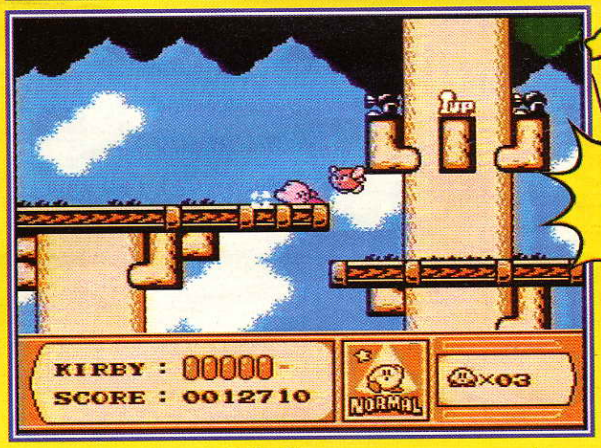
BONUS DE RÊVE





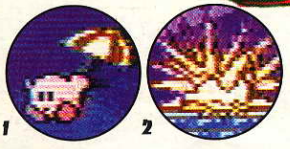
1 : Ceci est une étoile de Warp Zone. **2** : tu attraperas ce truc en battant les boss. **3** : cette bouteille te donne deux unités d'énergie. **4** : ce bonus parle de lui même. **5** : Le "M" te redonne toute ton énergie. **6** : ce hochet te rend immortel pendant un court moment.

Voici l'un des trois binus stage, digne de "le bon, la brute et le truand". Une sorte de duel ou il faut être très rapide.

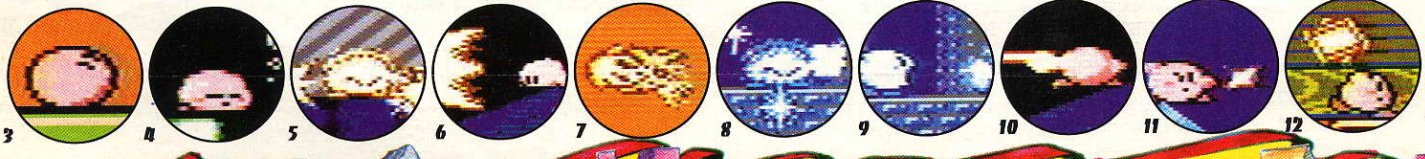


Kirby se prend vraiment pour Strider ! Il execute sous nos yeux une superbe glissade afin de s'approcher plus rapidement du 1up.

KIRBY AU(X) POUVOIR(S) !



1 : PETIT PARAPLUIE POUR DESCENTE FACILE ET POUR DUR FRAPPAGE. **2** : JOLIES ÉPINES DORSALES POUR PIQUAGE DES FESSES DES ENNEMIS. **3** : KIRBY LA SUPER BOUBOULE. **4** : FAIT DODO MON COCO, ÇA SERT À RIEN MAIS C EST BEAU. **5** : ENERVATION POUR FLAMBÉE FLAMBANTE GARANTIE. **6** : DECOUPAGE AVEC UNE ÉPÉE LASEROÏDE, TEL UN STRIDER. **7** : TRANSFORMATION EN BOULE DE FEU POUR FONCER SANS RISQUE. **8** : GLAÇAGE ASSURÉ POUR DÉTENDRE L AMBIANCE FACILEMENT. **9** : CONGELAGE DES ENNEMIS TROP CHAUDS. **10** : PIOOUU, LE LASER ! **11** : OHHHH, UN AUTRE LASER ! **12** : BOUM, LE GROS MARTEAU.



LES "BOSS" DE KIRBY

BOSS 1 : Un gros arbre que l'on a déjà vu sur game boy mais qui est toujours aussi méchant.

BOSS 8 : Petit shoot'em up pour se battre contre lui.

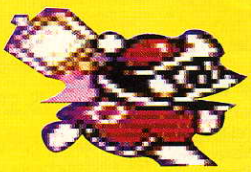
BOSS 3 : Confrontation contre le Soleil et la Lune, original non ?

BOSS 4 : Ce gros nuage me rappelle un boss de ghouls'n ghosts

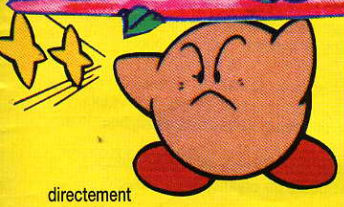
BOSS 2 : Un petit gars avec ses patins à roulette et sa casquette

BOSS 6 : Ce petit nain t'attaquera avec son épée

BOSS 5 : Ce shbloutz te fraiera un chemin dans des cavernes.



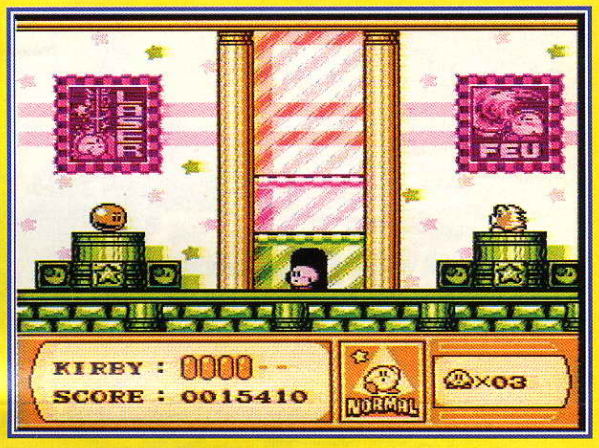
BOSS 7 : on croit qu'il est méchant, mais en fait il est gentil, simple non ?



directement aspirables par Kirby ou encore des Warp Zone permettant de retourner aux niveaux déjà visités. Il faut me croire quand je vous dis qu'une fois toutes les portes numérotées réussies, la porte du boss apparait pour laisser Kirby y pénétrer. Ces boss sont pour le moins assez marrants comme par exemple un gars sur patin à roulette qui dessine des ennemis, le soleil et la lune, un arbre géant...

Les divers niveaux en sont longs et comportent de nombreux pièges. Kirby d'ailleurs pourra aspirer de l'air afin de voler dans les airs (croyez vous qu'il ne manque pas d'air ?), mais même s'il peut passer les trous facilement, il devra tout de même faire attention aux murs herrisés de pointes.

Sachez enfin que la réalisation du jeu Nes est un exemple de perfection. Les graphismes possèdent des couleurs vives et bien choisies et la possibilité de changer de pouvoir à tout moment rajoute un plus indéniable.



Prouesse technique ! Ici la tour tourne d'une superbe façon comme dans Nébulus ou Super Ghouls'n Ghosts.

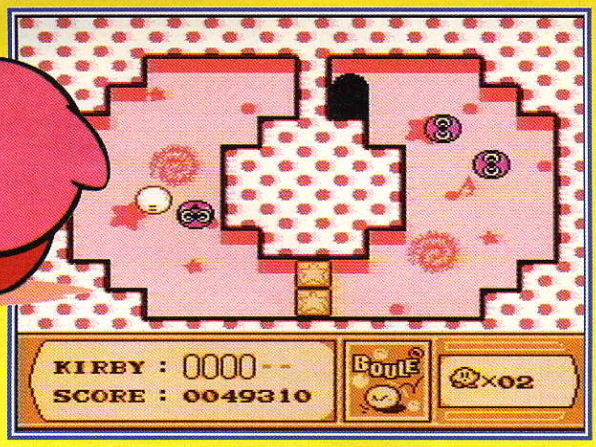
Côté son, HAL ne nous déçoit pas avec des airs super sympa que Hong fredonne toute la journée.

En plus, le jeu est entièrement traduit en français : du bon boulot !

Et, attention la cerise sur le gateau, des sauvegardes automatiques et ce, pour trois joueurs différents !

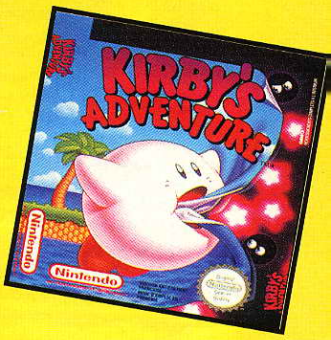
Alors vous le croyez maitenant que ce jeu est une délicieuse merveille ?

Lionel ??

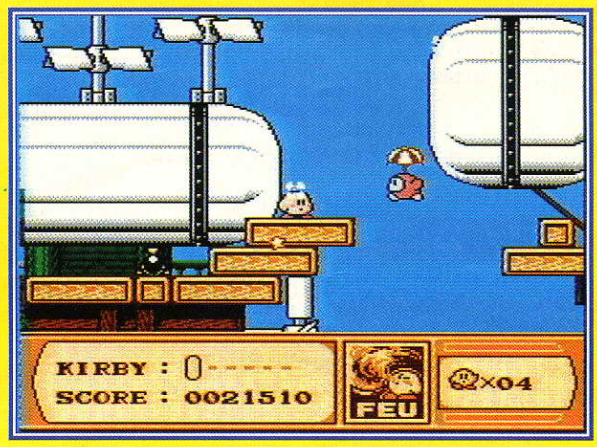


Jeu ! Dans ce beau décor essayez de retrouver Kirby. Pas facile quand il s'est transformé en boule.

N'hésitez pas à faire un tour dans les musées pour trouver une nouvelle transformation.



Kirby se ballade dans une grotte. Si jamais il avale le gars en bas il sera armé d'une épée à en faire palir Luke Skywalker.



Dans le niveau des dirigeables, Kirby y devra faire attention aux chutes qui pourraient se réveler mortelle.

ARCADE/ACTION

NINTENDO – 1 JOUEUR

Personnage original, système de pouvoirs original, graphismes originaux ; que de l'original et que du tout bon !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	87%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 93%

300 400

BIDOUILLES

Cette rubrique vous est présentée par

SCORE GAMES
17 rue des Ecoles - 75005 PARIS Tél : 16 1 43 290 290

AXELAY *Super Nintendo*
Pour obtenir des vies infinies, faire la pause pendant le jeu, enlever la pause puis la remettre. Faire select, haut, bas, gauche, droite, Y, B, A, X puis enlever la pause. Si le cheat a fonctionné, vous devriez voir "mutek" s'inscrire à la place du tableau des vies restantes.

PILOTWINGS *Super Nintendo*
Passwords pour accéder aux premiers niveaux :
niveau 2 - 985206 niveau 3 - 394391
niveau 4 - 520771 hélicoptère 1 - 108048
niveau 6 - 400718 niveau 7 - 773224 niveau 8 - 165411 niveau 9 - 760357
hélicoptère 2 - 882943

MAGIC SWORD *Super Nintendo*
Aller dans les options sur exit. Avec la deuxième manette faire L+Start, en même temps sur la 1ère faire Start.

FINAL FIGHT *Super Nintendo*
L+Start à la page d'intro=tableau d'options.

SUPER OFF ROAD *Super Nintendo*
Continues infinis : sélectionner le mode deux joueurs. Si vous jouez tout seul, laissez le deuxième véhicule à l'abandon et vous terminerez toujours au moins troisième.

ANOTHER WORLD *Super Nintendo*
tous les codes : clld, xddj, klfb, bflx, tfbb, txhf, ckjl, lfck

U.N. SQUADRON *Super Nintendo*
Pour battre le boss final, envoyer directement des bombes au napalm sur le cœur du vaisseau.

SUPER STAR WARS *Super Nintendo*
Au début du jeu, appuyer simultanément sur Y, B, X, A et start. On arrive à un sound test. Retourner au jeu et répéter deux fois la manipulation. Un texte vous indiquera les différentes manipulations que vous pourrez alors effectuer (pour mémoire : X, B, B, A, Y pour obtenir 5 continues, Y, Y, X, X, A, B, X, A pour obtenir l'épée laser. Eteindre la console et effectuer ces codes. S'ils ont fonctionnés, on entend alors un cri de java.

SUPER OFF ROAD *Super Nintendo*
Pour sélectionner le level : Au niveau de la page titre, en maintenant le bouton R appuyé, faire neuf fois haut. Vous entendrez un bip. Commencer à jouer puis faire pause. Maintenir R et A ensemble et appuyer sur select. Utiliser haut et bas pour choisir le niveau.

TOP GEAR *Super Nintendo*
tous les codes en mode Championship : educated, oil cloth, wreckage, caracole, epyllion, glucagon, keelson.

BATTLE CLASH *Super Nintendo*
Page d'intro : L+select=jeu plus dur.

BATMAN 2 *Nintendo*
tous les codes : mdrr, nmll, nwkl, lgzq, gptw, gnyf, khcn, qgvn, wbzt, ffhg, ckqg, gpzt

ADVENTURE OF LOLO 2 *Nintendo*
nouveaux levels : entrer un de ces mots de passe : PROA, PROB, PROC, PROD

BATTLETOADS *Nintendo*
Vies Sup : à la page titre, bas puis A, B, start. Vous entendrez une explosion et vous aurez six cœurs au lieu de trois. Vous pouvez aussi faire ceci en mode continue.
Pour chevaucher le dragon vers la fin du premier niveau, tapez le maréchal ferrant qui vous donnera une épée. Utilisez l'épée pour tuer le dragon. Se mettre dessus et appuyer sur A. Pour le contrôler : B pour cracher du feu, A de manière répétitive pour voler.

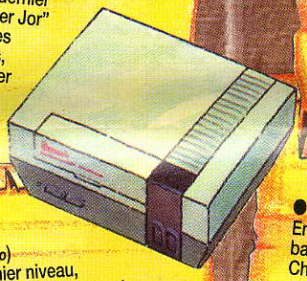
BATMAN *Nintendo*
Pour vaincre le premier boss (Killer Moth), se mettre à gauche de l'écran sans bouger. Rester entre les deux éclairs et lui envoyer les batarangs dans les gencives quand il fonce sur vous.
Pour vaincre le deuxième boss (Axis), dans un premier temps, esquiver les tirs et détruire le premier générateur à coups de fusil harpon. Puis, aller en haut à droite près du champ de force et tirer sur le générateur bleu. Le dernier générateur de droite se détruit à mains nues.

CASTLEVANIA *Nintendo*
Après avoir vaincu Dracula (lorsqu'apparaît le monstre blanc), saisir la bombe à gauche de l'écran et l'utiliser en même temps que le fouet contre le monstre. En ce qui concerne la mort, il faut posséder les doubles ou les triples boomerangs.

BART SIMPSONS VS SPACE MUTANT *Nintendo*
Petite salle secrète : dans le troisième niveau, il faut se laisser tomber dans la bouche de la tête de Krusty (le clown), et sauter une fois sur place. On arrive alors directement dans une salle remplie de pièces. Attention toutefois en ressortant car il y a une plateforme qui s'écroulera.

KUNG FU *Nintendo)*
Si vous tuez tous vos ennemis jusqu'au douzième. Celui là, il faut l'éliminer avec un coup de pied en extension : 5000 points de bonus. Si le douzième apotre de la mort est un lanceur de couteau ou un Tom-Tom, passer votre chemin.

BUBBLE BOBBLE *Nintendo)*
Pour voir la vraie fin dans ce jeu, dans la 99ième chambre, rapidement prendre la boule de crystal. Se laisser tomber du milieu du haut de l'écran et tuer le garde puis aller rapidement à la porte qui vous mènera au niveau A-D (en fait, le niveau 100). Dans ce dernier niveau, prendre la "Drug of Thunder Jor" en haut. En tirant dans les murs, les bulles se transformeront en éclairs, seuls capables d'enlever de toucher Grommit.



SUPER MARIO 3 *Nintendo)*
Dans la mini forteresse du premier niveau, arrangez-vous pour être en Mario raton laveur et envolez-vous au dessus de l'écran, juste avant la première porte et vers la droite. Quand vous ne pourrez plus avancer, appuyez sur haut, vous arriverez alors dans une salle où vous trouverez une flûte.

ALPHA MISSION *Nintendo*
Dans les endroits où il y a beaucoup de Yakuutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'œil et de suivre ses mouvements pour éviter ses projectiles qui seront arrêtés par la barre de feu.

CRACK OUT *Nintendo*
niveau 4-10 : NOBCZ2.CW5103
niveau 4-11 : NOBCZ3.DWK503

DUCK TALES *Nintendo*
Vies infinies : allez dans les mines africaines et vous serez instantanément transporté en Transylvanie. Trouvez deux vies sup. Revenez au miroir près du début du niveau, sautez par dessus le coffre pour ne pas prendre la clef puis revenez au mines africaines pour recommencer
Stage Bonus : acceptez un voyage retour à Duckberg quand le cinquième chiffre en partant de la droite de votre score est 7 (ex: 75000).

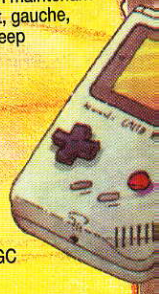
IKARI WARRIORS *Nintendo*
Continues : appuyez sur A, B, B, A avant l'affichage du Game Over.

THE LAST NINJA *Nintendo*
Invincibilité : allez à l'écran des password et utilisez tous le H sauf le quatrième qui devrait être le chiffre 0.

MARBLE MADNESS *Nintendo*
Pour avoir plus de temps, sélectionnez le jeu à deux joueurs quand vous jouez tout seul et finissez le premier niveau. On vous donnera plus de temps pour le prochain niveau.

MISSION IMPOSSIBLE *Nintendo*
level 2 : HMPR level 3 : KMVW level 4 : XDGJ
level 5 : TVJL level 6 : QBYZ

THE PUNISHER *Nintendo*
25 bazzokas : au niveau du wanted, tout en maintenant les boutons A et B, faire A, B, B, haut, haut, gauche, bas, A et A sur la deuxième manette. Un beep confirmera le succès de la manip.



KIRBY *Game Boy*
page de présentation : faire haut+A+Select=jeu plus dur
ou Bas+B+Select=tableau d'options.

CASTLEVANIA 2 *Game Boy*
tous les codes : G=bougie, C=coeur, B=boule, R=rien.
GCCB, CCCR, CCBR, CBGR, CGBB, BCGC
CCCC=sound test.

THE AMAZING SPIDERMAN *Game Boy*
Pour passer brillament le cinquième niveau (celui où il faut escalader des murs) appuyer continuellement sur A pour sauter puis haut pour s'accrocher au mur puis de nouveau A et ainsi de suite. De cette manière, vous pourrez grimper au mur tout en évitant vos ennemis.

CASTLEVANIA 2 *Game Boy*
Vies Sup : entrer en mots de passe, deux bougies et deux cœurs et vous obtiendrez neuf vies sup.
mots de passe :
palais de cristal : rien, bougie, cœurs, cœurs
Rock Castle : bougie, cœur, cœur, boule de crystal
Plant Castle : bougie, cœur, boule de crystal, boulde de crystal
Cloud Castle : cœur, cœur, boule de crystal, rien
Final Showdown : boule de crystal, cœur, bougie, cœur.

GARGOYLE'S QUEST *Game Boy*
mot de passe pour la dernière zone : KKKK KKKK

GOLF *Game Boy*
Si vous jouez un mauvais coup, appuyer sur A,B, select et start avant que la balle ne s'immobilise. Cette manip va arrêter le jeu mais grâce à la pile interne, vous recommencerez juste avant votre dernier coup.

KIRBY'S DREAMLAND *Game Boy*
Energie supplémentaire : sur la page titre, appuyer sur bas, select et B en même temps.
Changement de difficulté : toujours sur la page titre, pour jouer en difficulté plus élevée, appuyer sur up, select et A en même temps.

NEMESIS *Game Boy*
Plus de vitesse et un bouclier : faire la pause pendant le jeu et appuyer sur cinq fois sur B et cinq fois sur A. Enlever la pause
Pour obtenir toutes les armes, faire pause pendant le jeu et appuyer sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, start.

PARODIUS *Game Boy)*
Faire pause pendant le jeu et appuyer sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A et vous obtiendrez toute une série de nouvelles armes.
Lorsque vous naviguez dans l'espace, faites la pause, puis haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A pour obtenir tous les "power-ups".

PRINCE OF PERSIA *Game Boy*
Pour atteindre le 13ième et dernier niveau : 77027514

PIPE DREAM *Game Boy*
niveau 2 : HAHA niveau 3 : GRIN
niveau 4 : GRIN niveau 5 : SEED
niveau 6 : GROW niveau 7 : TALL
niveau 8 : YALI

SNOW BROS JR *Game Boy*
A la page titre, appuyer simultanément sur haut, select et B puis appuyer sur start et haut et bas pour sélectionner le niveau de départ.

SALOMON'S KEY *Game Boy*
Mots de passe :
1-5 : RQJSJJJJ
1-10 : RYSY?JJ?
2-5 : JZ4JSJJJ
2-10 : 6ZYSYJJ?

3-10 : XZZ7SY88
4-10 : K3ZZY5Y8

● **TEENAGE MUTANT HERO TURTLES** *Game Boy*
Plein d'énergie : pause pendant le jeu et haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et Start. Ce code ne marche qu'une fois par partie.

● **TENNIS** *Game Boy*
Lors du service, lancer la balle en l'air et manquer le service. Passer en dessous pour que la balle passe à travers votre tête : point gagné !

● **TRACK MEET** *Game Boy*
Mots de passe :
S. Pastrami : BHCBTWVB
K. Ninja : GXMBGWNC
B. Cheetin : TBRBNNQM
Jack Stro-9p : HHTBSRLR.

● **BUBBLE BOBBLE** *Game Boy*
niveau 1 : VLL1
niveau 2 : KLL1
niveau 5 : WLL1
niveau 7 : JLL1
niveau 9 : XLL1
niveau11 : HLL1
niveau 13 : ZLL1

niveau 15 : GLL1
niveau 17 : 1LB1
niveau 19 : FLB1
niveau 21 : 3LB1
niveau 23 : DLB1
niveau 25 : 4LL1
niveau 27 : CLB1
niveau 29 : 5LB1

● **BATMAN** *Game Boy*
Pour battre Jack : se baisser et tirer dès qu'il s'approche. Sauter de l'autre côté de l'écran et tirer pour le faire tomber dans l'acide. Pour exterminer le premier boss des airs : le canarder jusqu'à ce qu'il s'avise de venir s'expliquer avec vous. A ce moment, passer de l'autre côté et recommencer (à faire quatre fois).
Pour pulvériser le deuxième boss des airs : éviter et tirer !
Pour atomiser le troisième boss des airs : il faut éviter les tirs alignés et, dès que les carrés des quatre coins sont en place, il suffit de se mettre à un cinq millimètres de sa visière et de tirer.
Pour liquider le jocker : tirer deux fois, éviter et tirer (à faire trois fois).

● **SUPER MARIO LAND 2** *Game Boy*
En entrant les codes suivants à la page titre, vous prendrez le contrôle de Mario dans les démos :
Gate Zone : select tout en faisant haut
Space Zone : maintenir haut et select tout en appuyant sur select
Macro Zone : haut, a et b tout en appuyant sur select
Turtle Zone : haut et b tout en appuyant sur select

Je m'abonne à BANZZAÏ

OFFRE ÉCONOMIQUE -20F

11 numéros + le pin's de Banzzaï
165 F au lieu de ~~185 F~~
(225 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA !
As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzaï.

❑ **Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.**
Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.
Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre réglement à :
Service abonnement Banzzaï, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....**Ville :** .....
Date : .....
Signature (des parents pour les mineurs)

Je paye par
❑ **chéque bancaire ou postal**
❑ **virement postal (CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)**

COMPLÉTE TA COLLECTION !

de magazines

N°1 Super Mario World, F-Zero, Super Tennis

N°2 ÉPUISÉ

N°3 Final Fight, Joe & Mac, Lemmings

N°4 Street Fighter 2...

N°5 Super Probotector, Pilot Wings

N°6 Super Mario Kart, Super Ghouls & Ghost

N°7 Axelay, Star Wars...

N°8 Actraiser, Addams 2, Super Swiv

N°9 Magical Quest, Spindizzy World

NE CHERCHE PAS LE N°10 : IL N'EXISTE PAS

N°11 Super Star Wars, Nemesis 2

N°12 Parodius, James Pond, Tiny Toons Adventure

N°13 Star Wing, Asterix...

de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. Série 2 : Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. Série 3 : Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axelay, Street Fighter 2 (Ryu). Série 4 (N° 25 à 32) : Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 5 (N° 33 à 40) : Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tazmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 6 (N° 41 à 48) : BC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 7 (N° 49 à 54): Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike. Série 8 (N° 55 à 62) : Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crudes Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket. Série 9 (N° 63 à 70) : Super SWIV, Probotector 2, Mario Paint, Street Fighter 2 (Honda), Super Hunchback, Addams Family 2, F15 Strike Eagle 2, R-Type 2. Série 10 EPUISÉE Série 11 (N° 77 à 84) : Chiki Chiki Boy, TMNT, T2, Risky Woods, Tecmo World Cup, Sunset Riderx, Out Run 2019, World Class Leader Board. Série 12 (N° 85 à 91) : Strider 2, PGA Tour Golf 2, Another World, Tiny Toon Adventures, Ex-Mutant, Chakan, Rampart, Klax Série 13 (N° 92 à 98) : Tiny Toon Adventures, Parodius, King Arthur's World, World League Basketball, Micro Machines, Mickey's Dangerous Chase, Street Fighter 2 (Guile) Série 14 (N° 99 à 105) : Master Of Darkness, Superman, Jungle Strike, Fatal Fury, Streets Of Rage, Rainbow Islands, Shining Force Série 15 (N° 106 à 113) : Asterix, Spanky's Quest, Star Wing, Talespin, Tom & Jerry, Top Rank Tennis, Super James Pond, Street Fighter 2 (Ken) Série 16 (N° 114 à 121) : The Flinstones, Mazin Wars, Cool Spot, Mickey Mouse, Micro Machines, Wimbledon, Renegade, Tom & Jerry

"LA BOITE DES CARTES COLLECTORS"

CONDITIONS DE VENTE DES CARTES COLLECTORS

1 série : 10 francs	6 séries : 35 francs
2 séries : 15 francs	7 séries : 40 francs
3 séries : 20 francs	8 séries : 45 francs
4 séries : 25 francs	9 séries : 50 francs
5 séries : 30 francs	10 séries : 55 francs
La boîte collection + 10 Francs	11 séries : 60 francs

CONDITIONS DE VENTE DES ANCIENS NUMÉROS

1 numéro : 15 francs – 2 numéros : 27 francs
3 numéros : 37 francs – 4 numéros : 46 francs
5 numéros : 55 francs – 6 numéros : 64 francs
7 numéros : 73 francs – 8 numéros : 82 francs
9 numéros : 91 francs – 10 numéros : 100 francs
11 numéros : 109 francs

Je commande les séries de cartes suivantes :
série 1 ❑ – série 4 ❑ – série 7 ❑ – série 10 ❑
série 2 ❑ – série 5 ❑ – série 8 ❑ – série 11 ❑
série 3 ❑ – série 6 ❑ – série 9 ❑ – La boite ❑

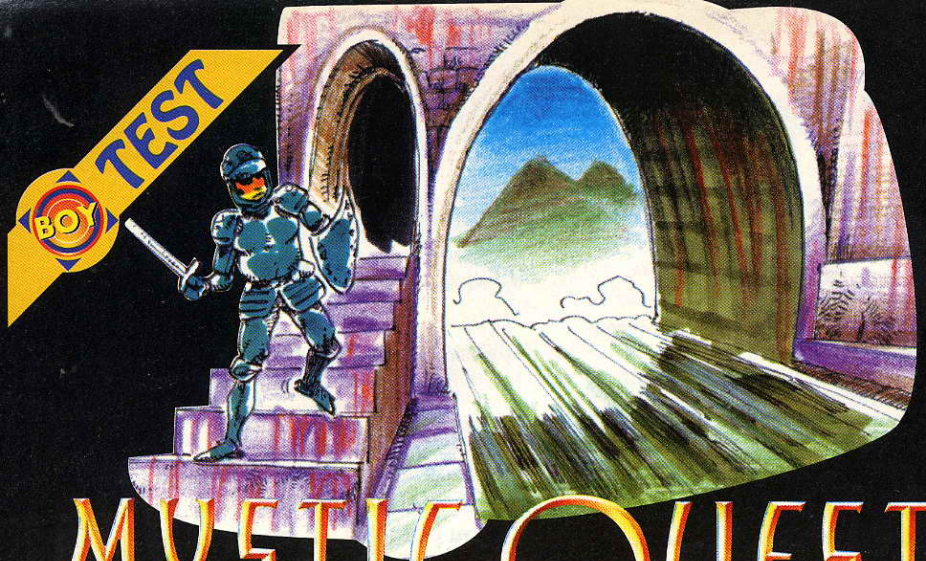
Je commande les anciens numéros suivants :
numéro 1 ❑ – numéro 3 ❑ – numéro 4 ❑
numéro 5 ❑ – numéro 6 ❑ – numéro 7 ❑
numéro 8 ❑ – numéro 9 ❑ – numéro 11 ❑ – numéro 12 ❑ – numéro 13 ❑

❑ **chèque, CCP** ❑ **mandat-lettre**
à retourner à :

La Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

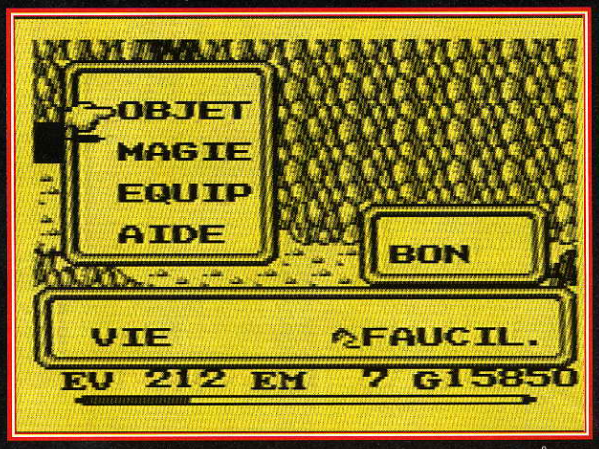
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... **Ville :** .....

Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)

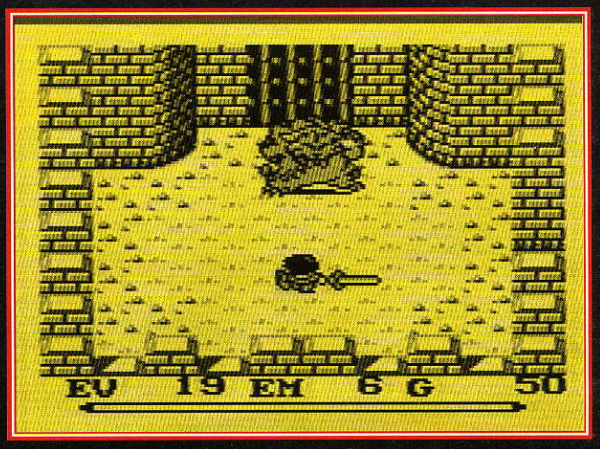


MYSTIC QUEST

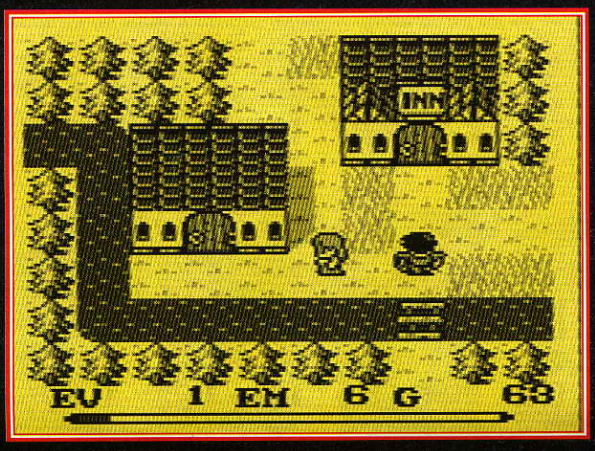
Nostalgie quand tu nous tiens ! Ahh les vieux souvenirs... Mystic Quest sorti il y'a près de 3 ans au Japon sous le nom de Final Fantasy Adventure... Aaahhh la saga des Final Fantasy, quelles aventures formidables... Et pour notre plus grand plaisir, Nintendo qui traduit entièrement le jeu en français, (des fois un peu approximativement...) Mais quel charme !



En appuyant sur start, vous accédez à ce menu qui vous indiquera ce que vous avez en main ainsi que votre état.



Le jeu débute par un combat contre un monstre (pas dur) puis enchaine sur la terrible histoire qui plane sur la tête du héros.



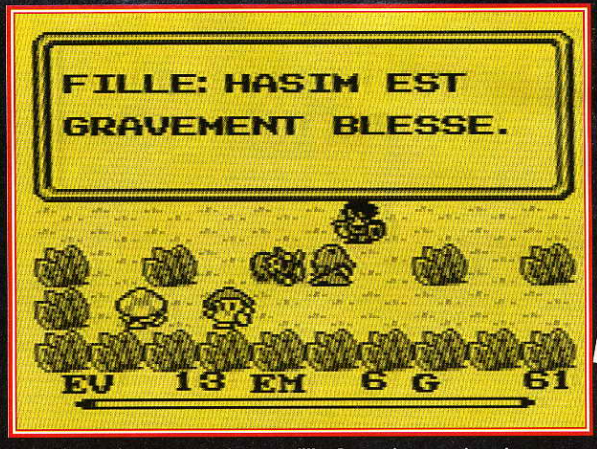
Passage obligé du jeu, les divers villages dans lesquels on peut se régénerer et acheter des armes.

Ahh ! ! Quel bonheur de replonger dans ces belles histoires ! D'abord j'entre mon nom : 4 lettres maximum. C'est pour cela que mon pseudo dans les jeux d'aventure est toujours "Lion" depuis la première fois que j'ai touché à FF. Il faut ensuite rentrer le nom d'une nana, protagoniste ultérieure dans l'aventure. Je commence en tant qu'esclave du Roi Noir en me battant contre un gros monstre. Soudain, revirement de situation, je chope le roi noir et son bras droit Julius en train de discuter de l'arbre de Mana, source d'énergie. Comme c'est pas bien d'écouter au porte le Roi Noir me découvre et me balance dans un ravin. C'est là que l'aventure commence réellement !

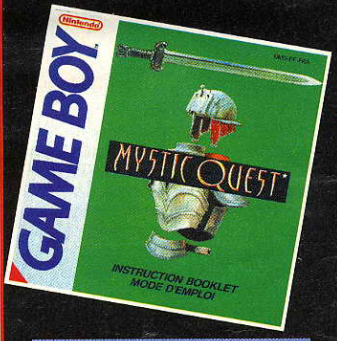
C'est comment ?

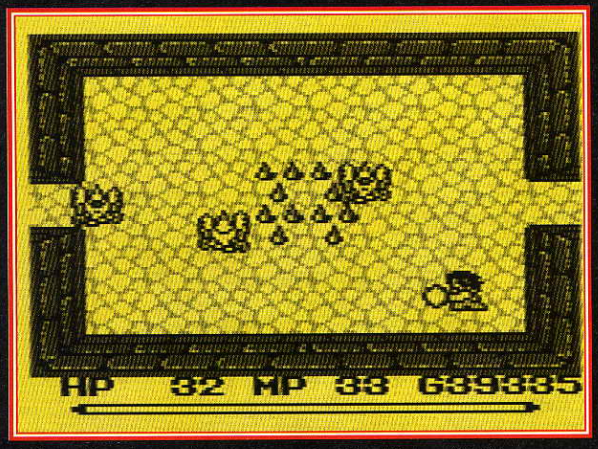
Le jeu est vu de haut du début jusqu'a la fin. Je dirige mon "perso" qui peut frapper avec son épée ou tout autre arme que j'aurai trouvée ou achetée, car je gagne du pognon en tuant mes ennemis. Par la même occasion, j'augmente mon niveau d'expérience, je deviens plus costaud dans le domaine que je choisis : force, volonté, résistance, sagesse. Je dois explorer des donjons et châteaux ainsi que des endroits que je découvrirai en quémandant des informations à la faune ambiante et non hostile (enfin, pas toujours...). Parmi les endroits explorés il y aura aussi des villages ainsi que des cavernes recelant de nombreux secrets. Un tuyau : n'hésitez pas à utiliser des sorts (apprendris en cours de jeu) contre les boss. Mystic Quest est une merveille du genre rôle/arcade. Sans pour autant égaler un Zelda (bientôt sur GB !) cette cartouche possède un charme inégalable et une durée de vie exceptionnelle ! A posséder !

Lionel Lion Vilner

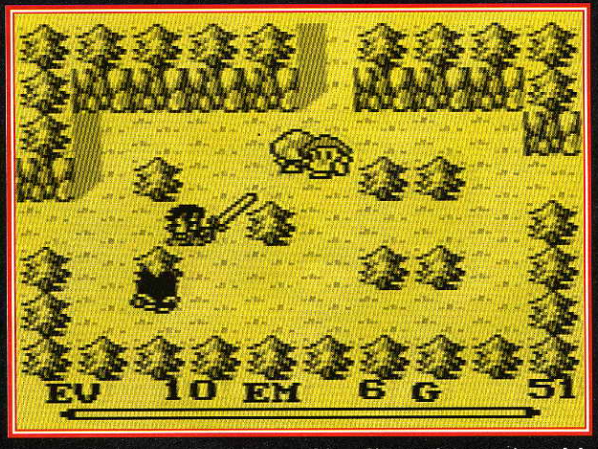


Première rencontre avec la fameuse fille. Son ami va mourir mais vous aurez le temps de le venger sauvagement !





Rude combat dans le dernier chateau. Le héros ici s'apprête à larguer une boule de feu, l'une des nombreuses magies qu'il possède.



La majorité du jeu se déroulera en extérieur. Bien sur des ennemis ont été placé de ci de là histoire de se faire un peu de fric et d'expérience.

RÔLE/AVENTURE

SQUARE SOFT – 1 JOUEUR

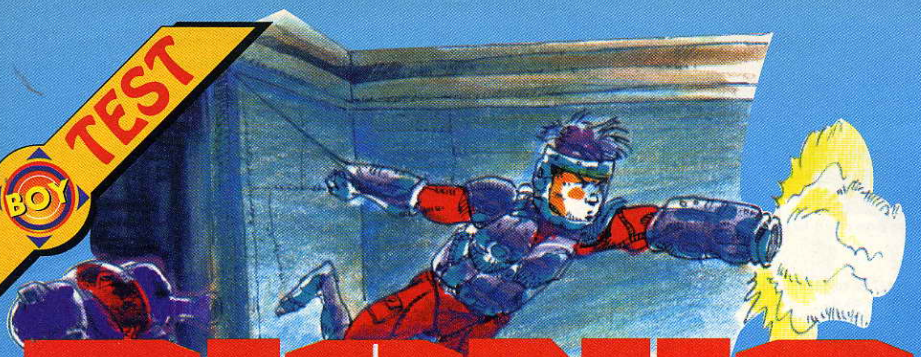
La base même de ce genre de jeu enfin sur votre Game boy et en français ! Tout simplement fantastique !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	83%
SON	92%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 92%

200 300

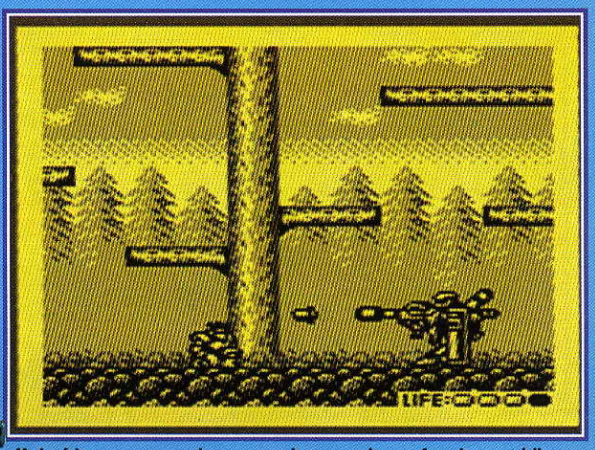
TEST BOY



BIONIC COMMANDO

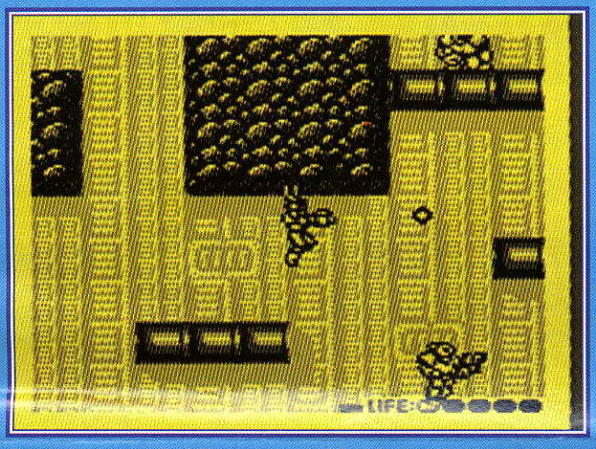
Capcom par ci, Capcom par là, on en voit partout ces temps ci ! Mais pour l'instant on est sur la Game Boy et c'est de Bionic Commando qu'on cause. Bionic ? Parce que le gars, le héros, y peut allonger son bras et s'accrocher partout partout et même jouer à Tarzan. Commando ? Ben oui, on l'a pas envoyé ici pour cueillir des paquerettes. Les copains à délivrer et les ennemis à buter, va bien falloir que quelqu'un s'en occupe !

On n'hésite pas à contacter ses petits camarades afin d'avoir des renseignements utiles.



Malgré leur armement du tonnerre, les ennemis sont franchement idiots. Ce gros trucs n'est pas bien dur à avoir.

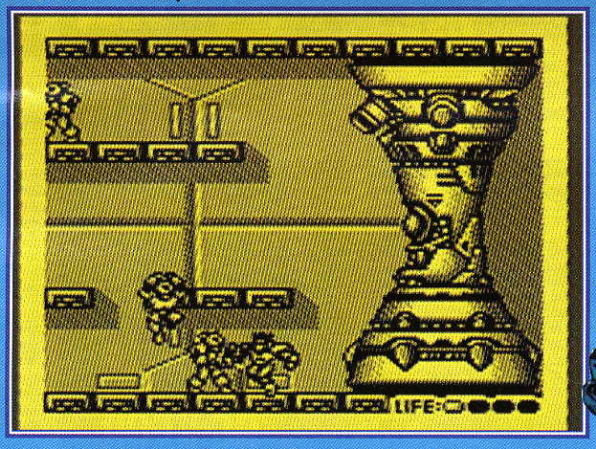
Bon on commence, premier niveau, ça castagne à fond, mais c'est tout à fait normal vu que c'est le but du jeu. On tire sur les ennemis (nombreux et tous aussi méchants les uns que les autres) et hop on récupère une petite pastille, et au bout d'un certain nombre de pastilles (pour ceux qui comprennent rien : quand vous en avez mis assez de côté !) pof, de l'énergie en plus, et ça, ça fait du bien ! Alors après, hop, le boss, une sorte de gros pylone avec un shmourtz (définition du Schmourtz : voir les photos !) au milieu, hop le boss il est mort : password ! Après, c'est cool, on choisi son niveau, et on a intérêt à bien choisir car un objet qu'on chope dans un niveau, ben il peut servir dans l'autre : balèze non ?



Dangereuse approche ! Wongz est accroché sur le mur alors que le rédac'chef le cherche partout.

Et en plus on rigole !

Il faut dire qu'on se marre bien dans le jeu, la maniabilité à été étudiée de telle façon que c'est super marrant de manier le petit bonhomme qui bouge sur l'écran. Hop on balance le grappin en diagonale. Floush ! On se trimbale comme Tarzan (dans des décors plus métaliques quand même !) pour atteindre la plateforme suivante où on shbloutch les ennemis, on chope les bonus, on rentre dans des portes pour "communicationner" avec ses potes... youpi, on s'amuse, c'est jour de fête !



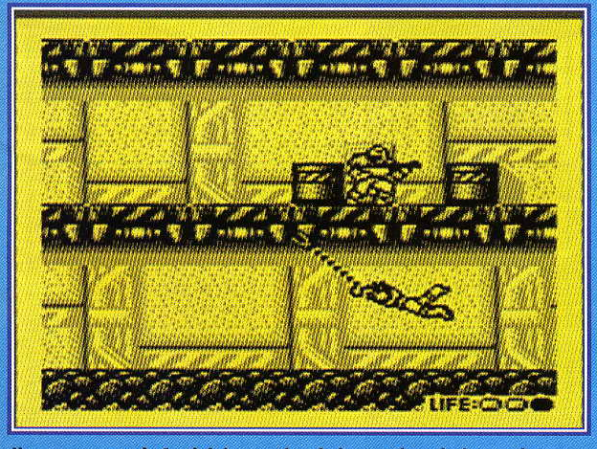
Ce gros pilier qui ressemble à un poivrier est en fait un boss que vous rencontrerez souvent dans le jeu.

Et puis c'est beau !

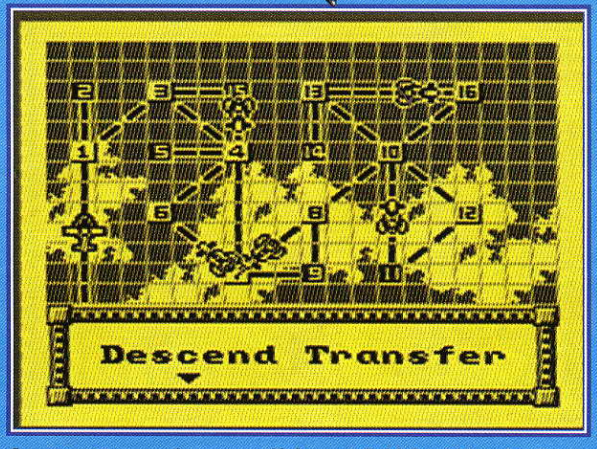
Et en plus les graphismes, bien qu'ils soient en noir et blanc (normal pour la GB), et ben y sont super biens, très beaux et pleins de couleurs pas colorés (normal, c'est la GB, je répète !) très bien ! Et pis l'animation, y a rien à dire... Mais ch'uis obligé ! Donc c'est du Capcom, c'est du tout bon ! Et alors, histoire de dire qu'il est très bien le jeu, et ben les musiques, ah là là les musiques, ah qu'elle sont vraiment bonnes qu'elles mettent super dans l'ambiance super bien génial !

Voilà que ce qui devait être dit à été dit, et bien dit ! Que Bionic Comando c'est du jeu en béton armé ! Que c'est très bien, que j'aime bien, super !

Super Lionel génial dément, hop, shmourtz.



Un mouvement très fun à faire pendant le jeu est de se balancer de droite gauche avec son joli grappin mécanique.



Sur cette carte, vous devrez vous déplacer et choisir le meilleur chemin pour trouver les objets indispensables à votre mission.

ARCADE/ACTION

CAPCOM – 1 JOUEUR

Les parties stratégie et recherche augmentent la note de ce très bon jeu d'arcade de chez Capcom !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 91%

200 300

LES P.A.

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A BANZZAI, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : .....
Je posséde une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE.....
Département : ❑❑❑ ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE
Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)
Titre de votre annonce
BANZZAI

Vds. Master System : man. 1 jx. dans la console : Alex Kidd. : 800 F. Tél : 22-23-55-47

Vds. jx. S.Nin. : Street Fighter II et Zelda III : 350 F. et 300 F. Ech. contre Batman II et Tiny Toon. Tél. après 25 Aout. Tél :78-57-07-59

Vds. Urgent : pour Game Boy RType. Prix : 110 F. Demander Laurent. Tél : 48-55-95-65

Vds. ou éch. nbx. jx. sur Amstrad CPC464 à cassette. (Wwf, Simpsons ...) Demander Pascal. Tél : 90-32-98-10

Vds. jx. S.Nin. S.F.II : 350 F. et Starwing : 380 F. Contacter Thierry entre 19h00 et 20h00. Tél:39-97-05-14

Vds. Nes + 12 hits (Mario I, II, III, Zelda, Batman..) le tout : 1 400 F. Vds. jx. SNin. Tiny Toons, : 250 F. M.Paint : 250 F.Another World : 200 F etc... Tél : 34-14-05-87

Vds. jx. Megadrive : James Pond II, Sonic i & II : 200 F. l'un. Battle Squadron: 180 F. Lux Attack,Chopper, Street of Rage I & II 220 F. l'un. Tél : 78-64-07-58

Vds. Nes + Smb I + World Cup + Four Players Tennis + Tmht + Shadow Warriors + Stroff Road . Prix Nes : 300F. Jx. 150 F. à 200 F. Urgent ! Tél après 19h00. Tél : 54-88-03-45

Vds. Nes + 2 man. (350 F) + Zapper + Smb + Duck Hunt (350 F l'un ou le tout : 690 F. Vds. SmbIII (290 F.) Kick off (280 F), Zeda I (250 F) + 3 jx. Tout : 2 290 F. Tél:40-63-66-13

Vds. S.Nin. + 2 man. + garantie + M. Kart, Axelay. Prix : 1 690 F. Contacter Frédéric après 15h00. Tél:43-39-24-64

Vds. Nes + Mario I, II & III : 400 F. Demander Jean-David après 14h00. Tél : 59-02-71-35

Vds. jx. S.Nin. Joe et Mac : 250 F. Actraiser (Jap) 180 F. et Top Gear : 250 F. Tél : 78-64-07-56

Vds. ou éch. G Gear + 2 jx. (Colomns et Ninja Gai Den) + adap. secteur : 600 F ou contre GBoy + 3 jx. Tél. entre 13h00 et 14h00. Tél : 63-36-31-43

Vds. sur SNJ : Dubsy : 400 F. Soul Blazer ,. Actra Ser , Tiny Toon : 350 F. l'un et vds. GG + 5 jx. dont Mickey II Ads Jac : 1 250 F. Tél : 64-94-88-33

Vds. jx. GBoy : 130 F. l'un. Fortress of Fear etc... Urgent !! Tél : 39-89-14-82

Vds. Super R,Typf à 400 F. en TBE avec notice Urgent !! Tél. les jours scolaires de 17h50 à 21h00.maximum ! Tél : 41-63-00-22

Vds. Nes. + 3 jx. + 2 man. + livre d'astuces : 600 F. ou éch. contre 25 jx. S.Nintendo Demander Nico à partir de19h00. Tél:48-77-24-79

Vds. jx. SNin. : Pilot Wings : 350 F, Mario World : 300 F. à débattre. Ach. Another World. Vds Amstrad CPC 6128 coul + 200 jx. : 1 000 F. Tél:91-88-69-63

Vds. console Nes TBE + 2 man. + 5 jx. : 850 F. ou éch. contre SNin. + 1 jeu. Contacter Maxime . Tél:07-42-16-92

Vds. jx. Nes. : Bayou Billy : 115 F. Maniac Mansion : 120 F. The Simpsons : 110 F. Solstice : 90 F.ou le tout 400 F. Demander Florent. Tél:96-79-09-31

Vds. 9 cassettes M.Systeme : de 25 F. à 50 F. Tél:28-60-14-65

Vds. Nes + 3 man. (dont Nes Advantage) + jx. à 250 F l'un (Top Gun II, Stars Wars, Tortues I & II, Battle Toads etc... Tél:53-58-69-32

Vds. Nes + pistolet + Smb et Duck Hunt TBE : 570 F. + vds. 6 jx à 140 F. l'un + Nes Four Score : 180 F + joy Nes : 70 F. Tél:52-58-18-59

Vds. console Sega Master System II + 2 jx. (Shirobi et Alex Kid à 350 F le tout. Tél:94-86-39-93

Vds. sur Game Boy : Robocop + Dragon's Lair + Dynablaster + Action repl. pro. + Light Boy : 990 F. Tél:50-23-80-01

Vds. Street Fighter II : 150/200 F. ou éch. contre S.Mario Kart ou autre. Tél:43-63-07-03

Vds. BG + 9 jx. 200 F ou avec amplificateur de sont ou adapt. de son 4 players : 1 250 F. ou avec les 2 accessoires : 1300 F. Contacter Paul. Tél:43-22-69-67

Vds. (Urgent) Nes + 4 jx. (Mario I & III, Tic & Tac, Picsou) pour moins de 800 F. (à débattre). Tél:46-36-29-10

Vds. GB + Tétris : 300 F. Demander Fabien. Tél:63-65-00-69

Vds. jx. Nes : A Boy an his Blob, Castavania, 5Mb II é III, Duck Tales... Tél:44-83-90-48

Vds. Nes + 2 jx. + 2 man. : 300 F. 5 jx. : 150 F. l'un Nes Adventage : 150 F. ou le tout : 1 100 F. Tél de 18h00 à 21h00 en semaine. Tél:61-82-68-04

Vds. Super Star Wars + notice sur S.Nin : 350 F. Tél. après 18h30. Tél:55-63-27-89

Vds. jx. S.Nin. : Zelda III : 200 F. Mario Kart (sans bte) : 200 F. Tél. aux heures de repas. Tél:56-92-81-55

Vds. Nes + 3 jx. : Spike V, Tmht, Ball-Rangers du Risk. Cédé à 900F. le tout. Contacter Stéphane. Tél:40-34-64-60

Vds. BB S. Mario I & II, Goeman Light Boy etc... prix 330 F Farkas Romain, 38 av. William Faure 1207 Genève Suisse. Tél:736-10-62

Vds. Nes + 19 jx. + Nes Advantage : 800 F. à déb. + vds. Atari 520 STE 1 Mo + nbx. jx. : 2 000 F.à déb. Tél : 43-02-20-48

Vds. jx. S.Nin. : Simpsons : 450 F. ou éch. contre autres jx. Contacter Ryad après 17h00. Tél:39-94-41-63

Vds. Nes + 6 jx. avec btes. et notices : 150 F. ou séparément. Contacter Frédéric à partir de 18h00. sauf le lundi. Tél : 23-74-71-69

Vds. jx. S.Nin.: S. Tennis (avec bte et notice), Mario IV (notice), Zelda III (avec notice et bte) + 2 livres + GBoy. Tél:47-91-50 61

Vds. ou éch. SNes : Tortues IV, BipBip, Mickey . Prix intéressant à déb. Tél. J.-Denis aux heures de diner. Tél:94-36-06-55

Vds. ou éch.Mickey's Dangerous Chasse : 150 F., Battletoads : 100 F. Tntmt II : 200 F. ou éch. contre jx MD, Nes Tél : 23-71-40-10

Vds. Nes + 1 pad. + Zapped + 5 jx. Prix : 750 F. ou éch. contre S.Nin. + 2 pads. + 1 jeu ou plus ! Tél:87-09-69-83

Vds. Amstrad Cpc 464 coul + 12 jx. + joy. : 1 000 F. à déb. Urgent ! (TBE) Tél. après 18h30. Tél:47-82-67-56

Vds. ou éch. contre bons jx. : Street Fighter, Wings II F Zéro, Jimmy Connors Tennis. Contacter Florent. Tél : 39-68-82-60

Vds. console SNin. (FR) + Street Fighter II (sous garantie) : 800 F. à débattre. Tél après 20h00. Tél:78-53-35-81

Vds. GBoy + câble + 4 jx. : Tennis, Tracketmeet, Tétris, Gremlins. BE. Le tout : 500 F. Demander Sabrina après 19h00. Tél : 93-57-16-75

Vds. Nes console = 3 jx. + GGente. Prix : 1 300 F. Tél. heures de repas. Tél:76-55-15-20

Vds. GGear + 3 jx. : Sonic II, SMonaco GP et Bar Simpson. Prix : 1 160 F. ou éch. contre SNin. (Fr) + 1 jeu bien. Tél:30-64-56-44

Vds. Urgent : Street Fighter II sur S Nin. : 300 F. Demander Karim. Tél:43-84-03-31

Vds. Nes +2 man. + pist. + 6 jx : Techmo World Wrestling, SMario II, Addams Family, Blade of Steel, Robocop II et Duck Tales. 1 300 F. TBE. Angélique. Tél:64-42-92-09

Vds. Nes + 6 jx. : 990 F. ou éch. contre SNin. + 1 jeu (Street Fighter II). Tél. Ludovic. Tél:68-52-46-97

Vds. sur S.Nin.: Mario World : 200 F., Street Fighter II : 300 F. Sur S.Famicom : Ramda 1/2 1 : 300 F. Contacter Alexandre à partir de 18h00. Tél:45-86-85-67

Vds. Amazing, Tennis n Road Runner de 4 DDA : 550 F. ou éch. contre Star Wing, Tiny Toons SuperBasket ou Astérix. Demander Sébastein après 18h00. Tél:58-73-06-51

Vds. Robot Nes avec accessoires et jx. : 400 F. de préférence région St Nazaire. Tél. après 17h30. Tél : 40-90-08-04

Vds. GBoy. + batterie + 7 jx. pour 900 F. ou éch. le tout contre 2 jx. S. Nin. Famicom. Tél:94-61-44-51

Vds. sur Nes : Mission Impossible, Tic et Tac, DD3, Tmht II: 300 F. l'un. Vds. sur SNin Rival Turf : 350 F. Contacter Mathieu après 20h00. Tél:30-31-14-06

Vds. Nes + K7 (8) + compile USA (8 jx). Prix : 2 800 F. Tél. entre 17h00 et 20h00. Demander Romain. Tél:32-59-85-03

Vds. pour GBoy: Navy Seals : 70 F. Pour GGear : Ax Battler : 80 F. Ecrire Testars Pierric, 16 rue Jeanne d'Arc, 59700 Marcq en Baroeul.

Vds. ou sur Nes : Kung Fu : 120 F. Bartus the Space Mutants : 220 F., ou éch contre Turbo Racing ou Ponch Out. Tél. après 18h00. Tél:98-40-12-00

Vds. Nes + 7 jx. (Double Dragon II, Ducktales etc..) Nes sous garantie 6 mois . Prix : 800 F. Tél:42-89-17-39

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AX BATTLER	109 F	SONIC	149 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE	175 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE	99 F	KENSEIDEN	139 F
SHINOBI	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	99 F	SONIC 1	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	VIGILANTE	139 F
DOUBLE DRAGON	139 F	CALIFORNIA GAMES	199 F
GOLDEN AXE	139 F	MICKEY 1	199 F
GOLVELLIUS	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F	499 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente) 159 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR CARTOUCHE 79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	TERMINATOR	199 F
GYNOUG	89 F	TWO CRUDES DUDES	199 F
SUPER THUNDER BLADE	89 F	THUNDERFORCE 3	249 F
ALTERED BEAST	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	FATAL FURY	275 F
STREET OF RAGE	149 F	FLASHBACK	275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
JB DOUGLAS BOXING	199 F	MICKEY ET DONALD	275 F
KID CHAMELEON	199 F	SONIC 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu	1990 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY	349 F	239 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	HANDY-BOY	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	GREMLINS 2	189 F
BURAI FIGHTER	159 F	TERMINATOR 2	189 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois)	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	99 F	BATMAN	175 F
GAUNTLET	139 F	ZELDA 2	179 F
SUPER MARIO BROS	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
PUNCH OUT	149 F	DUCK TALES	239 F
SOLSTICE	149 F	SUPER MARIO 3	249 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française :	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	890 F	699 F
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

R. TYPE	249 F	ANOTHER WORLD	339 F
BLAZING SKIE	269 F	AXELAY	339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
EXHAUST HEAT	299 F	ROAD RUNNER	339 F
ZELDA 3	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
STARWING	314 F	SUPER STAR WARS	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	SUZUKI F1	339 F

★ OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles.

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE) TEL
(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROE	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	----------

NEC

CONSOLE NEC DUO R 2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC : Paris B 385 215 603

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES
***(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)**

Aurore

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province
et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Date expiration : . . / . .
Signature .....

BANZ 09/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Screen: Super Nintendo Entertainment System

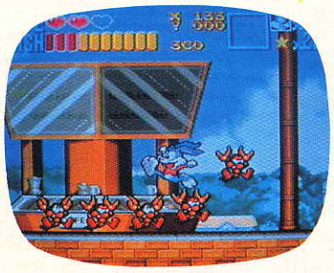
Screen: Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés.
Le dessin animé n'est pas loin !
92 %

BANZAÏ



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®

La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, L.P. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

POUR ENTRER A JURASSIC PARK MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES.

JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

ocean®

Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!

Jurassic park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573